СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

4 ПОСТЕРА
2 НАКЛЕЙКИ
УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК DVD VIDEO

GameLand Magazine
(game)land hi-fun media
9 771609 103003 03011
publishing for enthusiasts

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || N-GAGE || DS || PSP

06#207 | МАРТ | 2006



ХИТ?!

Phantasy Star Universe

Романтика Внеземелья в новой консольной MMORPG

Завтра война

Патриотический космосимулятор

ВИДЕОПРЕВЬЮ
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
ищите на диске

Battles of Prince of Persia

Новые приключения Принца. Теперь – пошаговая стратегия!

Xbox 360 в России

Что? Где? Почем?

ПЛЮС

Сериал Delta Force

Искусство снайперской стрельбы

Elite

Звездные капитаны прошлого

208 СТРАНИЦ В НОМЕРЕ

ТЕМА НОМЕРА

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ

«ЖЕЛЕЗО»
Тест игровой клавиатуры с ЖК-экраном Logitech G15!



ТАКТИКА
«Периметр: Завет Императора». Фрейм и спирит едины!



КОНКУРС!
Геймпады от Thrustmaster и азиатское кино на DVD!




VICTORY -
ПО-РУССКИ
ПОБЕДА
20-го марта 2006 года Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - культовой онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!
Сборный пункт добровольцев - на www.akella-online.ru
PlanetSide
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ - В МАРТЕ 2006-го
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
PlanetSide is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
SOE, the SOE logo is registered trademark of Sony Online Entertainment Inc.
All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.
Akella online

МАРТ #06(207) 2006

НА СТАРТ!

СЛОВО РЕДАКТОРА

Внимание! МАРШ!

Вторая церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр имени нашей компании, или просто Gameland Award, отгремела буквально за два дня до завершения работы над этим номером. Редакция журнала, многочисленные разработчики и еще более многочисленные геймеры всех возрастов и полов собрались в «КВН'овском» зале Театра Российской армии, чтобы узнать, кто же, по мнению наших читателей, отличился в прошлом году. Всего среди игровых проектов было разыграно 13 наград, а также вручена специальная премия 100 тыс. рублей самой красивой геймерше, победившей в конкурсе «Мисс Gameland Award». Наверное, вам тяжело в это поверить, но мы действительно не знали заранее ни одного призера, пока не были вскрыты заветные конверты. Предполагали, делали ставки, но угадать всех так и не смогли. Например, мы точно были уверены в победе «Героев» в номинации «Самая ожидаемая», однако Стал..., упс, не буду спойлить. Тем более, все, кто не был на этом празднике отечественного игростроя, смогут посмотреть его телеверсию на канале MTV, которая будет показана во второй половине марта. А это значит, вам нужно срочно искать программу телевидения или заглянуть на сайт gamelandaward.ru, чтобы узнать точную дату и время эфира. Программу будут повторять дважды, так что пропустить ее умудрятся только ленивые.

Михаил Разумкин



СТАТУС: Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Ragnarok Online

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAME BOY ADVANCE | PSP | DS | N-GAGE

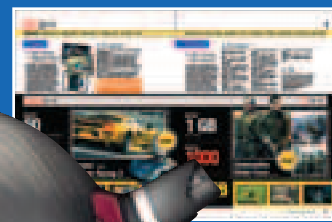


НА ОБЛОЖКЕ

СЛУШАЙТЕ И НЕ ГОВОРИТЕ, ЧТО НЕ СЛЫШАЛИ: GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER – НЕ ИГРА, А ТРИ В ОДНОМ. НА PC ВЫХОДИТ ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР, НА XBOX 360 – ШУТЕР С НЕЗЕМНОЙ ГРАФИКОЙ И СИЛЬНЫМ МУЛЬТИПЛЕЕРОМ, НА PLAYSTATION 2 И XBOX – ОБЫКНОВЕННАЯ РАЗВЛЕКУШКА В ДУХЕ ПОШЛОГО GHOST RECON 2 С PS2. ОСОБЕННОЕ ВНИМАНИЕ РЕКОМЕНДУЕМ ОБРАТИТЬ НА ВЕРСИЮ ДЛЯ ПРИСТАВКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ: ADVANCED WARFIGHTER – ПРЕДСТАВИТЕЛЬ «ВТОРОЙ ВОЛНЫ» ИГР, КОТОРЫЕ КУДА АКТИВНЕЕ ИСПОЛЬЗУЮТ СКРЫТЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ XBOX 360. ПОСМОТРИТЕ НА СКРИНШОТЫ И УБЕДИТЕСЬ САМИ. СМОЖЕТ ЛИ RED STORM РЕАБИЛИТИРОВАТЬСЯ ПОСЛЕ ОТМЕНЫ PC-ВЕРСИИ GHOST RECON 2 И ПРОВАЛА RAINBOW SIX: LOCKDOWN?

МАРТ #06(207) 2006

В НОМЕРЕ



Содержание диска

Подробнейшая информация о нашем супердиске на 7 страницах! Что, где, зачем и как? На этот раз вас ждут демоверсия Commandos Strike Force, патч к Star Wars: Empire at War, видеопревью Onimusha: Down of Dreams и Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, видеообзор Battalion Wars, уникальный ролик «Лады» и многое еще чего интересного. /28



➲ ХИТ?!

PHANTASY STAR UNIVERSE – СЕТЕВАЯ ACTION/RPG ОТ SEGA В НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКОМ МИРЕ, В КОТОРУЮ ОДИНАКОВО ИНТЕРЕСНО ИГРАТЬ В ОНЛАЙНЕ И ОФФЛАЙНЕ. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ТАК ОБЕЩАЮТ РАЗРАБОТЧИКИ ВО ГЛАВЕ С САМИМ ЮДЗИ НАКОЙ. /58



➲ ДЕМО-ТЕСТ

TIMESHIFT ПРИВНОСИТ В ПРИВЫЧНОЕ ТРЕХМЕРНОЕ ПРОСТРАНСТВО ШУТКИ С ЧЕТВЕРТЫМ ИЗМЕРЕНИЕМ. ЗАБЕЖАТЬ В КОМНАТУ С ВРАГАМИ, ЗАБИТЬСЯ В УГОЛ И ОТМОТАТЬ ВРЕМЯ НАЗАД. А ЗАТЕМ РАССТРЕЛЯТЬ СО СПИНЫ БЕДОЛАГ, ЖДУЩИХ ВАШЕГО ПОЯВЛЕНИЯ. /68



➲ В РАЗРАБОТКЕ

FORBIDDEN SIREN 2 – ВТОРАЯ ПО СЧЕТУ ПОПЫТКА SONY COMPUTER ENTERTAINMENT СДЕЛАТЬ СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ, УНИКАЛЬНЫЙ УЖАСТИК. ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ВЫШЛА НЕПЛОХОЙ, НО НЕ БОЛЕЕ ТОГО. УДАЛОСЬ ЛИ РАЗРАБОТЧИКАМ УЛУЧШИТЬ ФОРМУЛУ? /72

НОВОСТИ

НЕ ПРОПУСТИТЕ

FLASHBACK

ПРО ДИСК

ТЕМА НОМЕРА



ХИТ?!

СПЕЦ

ИНТЕРВЬЮ

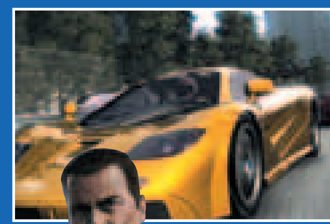
СЛОВО КОМАНДЫ

«ЗАПРЕТНЫЕ СИРЕНЫ» – СИКВЕЛ УНИКАЛЬНОГО УЖАСТИКА ОТ SONY



Xbox 360 в России

Намучившись с покупкой новой консоли от Microsoft и получив миллион звонков от читателей с просьбами помочь им в этом, мы решили исследовать ситуацию на нашем рынке. Наш корреспондент подробно и понятно расскажет, где, что и зачем нужно покупать. И, главное, объяснит, во сколько все это вам обойдется! /94



Project Gotham Racing 3

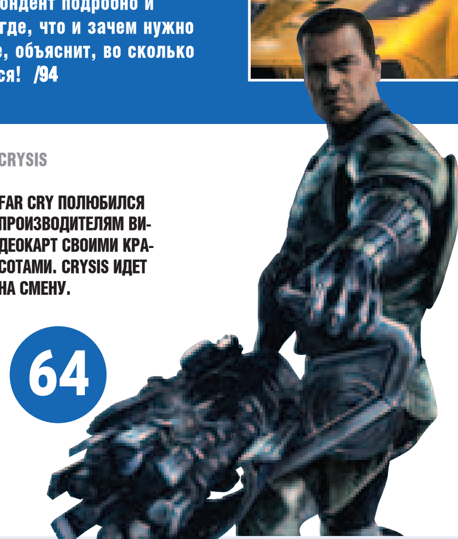
Красивейший автосимулятор от студии Bizarre Creations. Все то, чем славился Project Gotham Racing 2, в игре сохранилось в полном объеме. Добавилась мощная графика (игра вышла на Xbox 360!) – модели автомобилей могут похвастаться невиданной прежде детализацией, а трассы необыкновенно правдоподобны. /110



BATTALION WARS

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ В МИРЕ ADVANCE WARS. ЭКСКЛЮЗИВ ДЛЯ GAMECUBE.

136



CRYSIS

FAR CRY ПОЛЮБИЛСЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЯМ ВИДЕОКАРТ СВОИМИ КРАСОТАМИ. CRYSIS ИДЕТ НА СМЕНУ.

64

ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

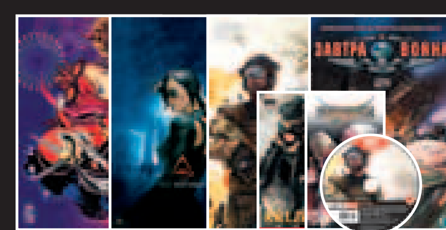
ОБЗОР

КОМПЛЕКТАЦИЯ



НОМЕР С CD

Один двухсторонний постер, наклейка, три CD.



НОМЕР С DVD

Два двухсторонних постера, наклейка, один DVD, вкладка с содержанием DVD.

КОНКУРСЫ В НОМЕРЕ

ДАЙДЖЕСТ

PLAYMOBILE

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

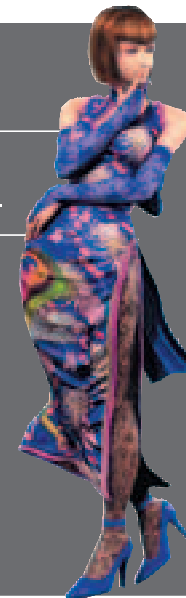
ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



196

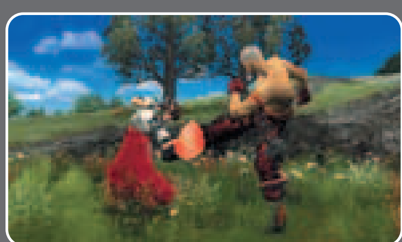
СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

TEKKEN ДЛЯ PSP



Компания Namco выпустит свежую часть своего знаменитого сериала на портативной консоли Sony.

Компания Namco собирается осчастливить владельцев PlayStation Portable представительницей прославленного файтинг-сериала Tekken, как сообщает японское издание Famitsu Weekly. Игра разрабатывается на основе Tekken 5: Dark Resurrection и уже готова на 60%. Список персонажей будет насчитывать 35 героев, а помимо привычных режимов в игре появятся мультиплеер по Wi-Fi и несколько мини-игр. Японские любители виртуальных сражений получат возможность вволю помахать кулаками ближе к лету сего года. Что касается выпуска Tekken в Северной Америке и Европе, то об этом пока ничего неизвестно. ■





КУСОЧКИ HALF-LIFE

Valve Software намерена наладить регулярный выпуск дополнений к Half-Life 2.

Valve Software объявила о переименовании Aftermath – первого дополнения к популярному компьютерному шутеру Half-Life 2 в Half-Life 2: Episode One. Директор по маркетингу компании Дуг Ломбарди пояснил, что смена названия вызвана желанием подчеркнуть тот факт, что в будущем Valve собирается периодически выпускать новые add-on'ы. Как часто у почитателей многочисленных талантов Гордона Фримена будет появляться возможность расстаться с нажитыми сбережениями и получить взамен шанс еще несколько часов пожить в мире Half-Life, Дуг, увы, сообщить не пожелал.
Вряд ли перевод выпуска дополнений к «Полураспаду» на поток вызовет удивление у тех, кто знаком с системой онлайнового распространения Steam от Valve и внимательно следит за происходящим в индустрии. Не так давно компания Ritual Entertainment объявила о том, что игра SiN Episodes будет использовать схему периодического выпуска: новые эпизоды будут появляться через определенные промежутки времени. ■



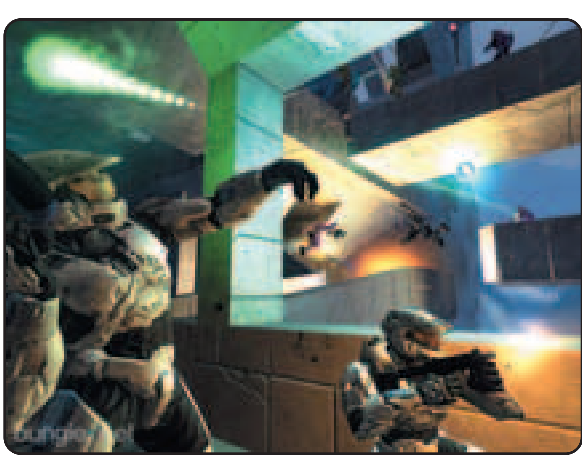
HALO 2 ДЛЯ WINDOWS VISTA

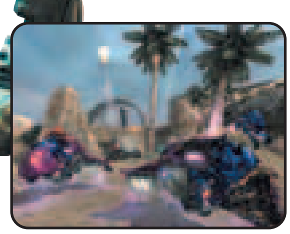


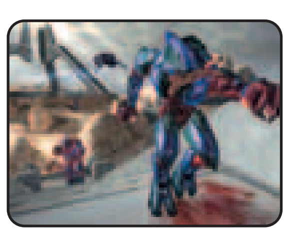
Мастер Чиф снова на службе Microsoft – теперь он поможет продавать новую операционную систему.

Microsoft официально анонсировала PC-версию знаменитого шутера Halo 2, покорившего сердца многих геймеров на платформе Xbox. Порт будет разрабатываться неназванной студией при поддержке создателей игры – компании Bungie, точная дата его поступления в продажу не объявлена.
Сам по себе анонс Halo 2 для компьютеров был предсказуем, так что вряд ли кто-то упал со стула от этой новости. А вот тот факт, что для запуска игры в обязательном порядке потребуется новая операционная система Microsoft Windows Vista, уже куда интереснее. Видимо, в корпорации Билла Гейтса решили, что раз Мастер Чиф помогал продавать Xbox, то и с задачей продвижения в массы новой ОС он справится превосходно. ■

Halo стал неофициальным символом консолей от Microsoft. Как Super Mario у Nintendo.







КОРОТКО

СЛУХИ О ВОЗМОЖНОСТИ выпуска многопользовательской ролевой игры World of Warcraft для Xbox 360 сильно преувеличены – сообщают представители Blizzard. Более того, у компании на данный момент нет вообще никаких планов о портировании сверхпопулярной MMORPG на консоль Microsoft.

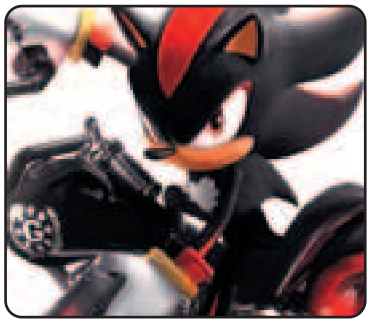
ПО ДАННЫМ EGM, компания Sega готовит к выпуску версию своей многопользовательской RPG Phantasy Star Universe для Xbox 360. Создатели ежа Соника пока на этот счет ничего не говорят, официально MMORPG во вселенной Phantasy Star анонсирована только для PlayStation 2 и PC.

ПЕРВЫЕ НА REVOLUTION

Хотя о Revolution до сих пор известно возмутительно мало, уже определился первый проект, который будет присутствовать в линейке стартовых игр для этой консоли. В середине февраля компания Tecmo провела в Токио пресс-конференцию, на которой анонсировала для системы Nintendo симулятор гольфа Panguya, версия которого для PC была выпущена корейской компанией Ntreev Soft. Любопытно, что оригинальная Panguya (на Западе известна под названием Albatross 18: Realms of Pangya) была чисто сетевым проектом, причем с пользователей не взималась привычная абонентская плата. Доход разработчикам приносили микротранзакции – выплаты за дополнительный контент, которые осуществляли игроки в обмен на возможность улучшить способности своих виртуальных спортсменов. Представители Tecmo не сообщают, как будут обстоять дела с версией игры для Revolution, но не исключено, что Sukatto Golf Pangya Revolution (именно такое предварительное название носит сейчас этот проект) станет не только одним из первых тайтлов для консоли, но и одной из первых многопользовательских игр для нее. ■

SEGA SAMMY СЧИТАЕТ ДЕНЬГИ

Игровое отделение холдинга начало приносить прибыль, чему способствовали игры серии Sonic the Hedgehog.



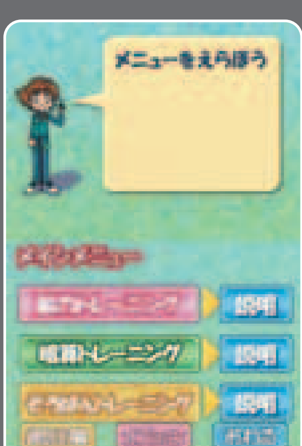
Список компаний, обнародовавших за последнее время финансовые результаты своей деятельности, пополнил японский холдинг Sega Sammy. Оказывается, за истекшие девять месяцев валовой доход компании составил 3.55 миллиарда долларов – эта цифра на 5.4% превосходит результаты за аналогичный период прошлого финансового года. В то же время чистая прибыль составила 535 миллионов, что на треть больше, чем в предыдущем году.

Но если сами по себе эти цифры мало волнуют нас – геймеров, то данные о деятельности игрового подразделения холдинга куда более важны. За отчетный период Sega Sammy смогла получить за счет продажи видеоигр 18 миллионов долларов чистой прибыли. По сравнению с общим доходом это, конечно, капля в море, но еще в прошлом финансовом году игровое отделение вообще являлось убыточным, что могло вселить некоторое беспокойство в сердца поклонников ежа Соника. Кстати, именно знаменитый синий мэскот в немалой степени способствовал достижению положительных результатов – продажи представительниц серии Sonic the Hedgehog в рождественский период были достаточно высоки, а игра Shadow the Hedgehog разошлась по всему миру в количестве 1.45 миллиона копий. Помимо Соника со товарищи, выбраться из «минуса» игровому отделению Sega Sammy помогали нашедшие своего покупателя в Японии The King of Beetle Mushiking: Road to Greatest Champion, Noryoku Trainer Portable и Ryu ga Gotoku. Последняя, если верить многочисленным слухам, в скором времени может дебютировать и в Северной Америке. ■

МОЗГИ ЯПОНЦЕВ

Жанр развивающих игр приобретает все большую популярность в Японии, грядет волна клонов.

Успех игр серии Brain Age компании Nintendo подталкивает многих разработчиков к созданию проектов, с помощью которых можно развивать свои серые клеточки. Так, компания IE Institute анонсировала в Японии игры IQ Teacher и Kanbayashi Shiki Nouryoku Kaihatsuhou Unou Kids DS для Nintendo DS – оба проекта создаются при поддержке специалиста по обучению Хидео Кагеямы и помогут как детям, так и взрослым превратиться в гигантов мысли. Пока о возможности выпуска игр на английском языке ничего неизвестно, но если Brain Age и Big Brain Academy, которые Nintendo скоро выпустит в Северной Америке, будут иметь успех, то нельзя исключать адаптации проектов IE Institute и для западного рынка. ■





CORE SYSTEM НЕАКТУАЛЬНА

Версия Football Manager 2006 для Xbox 360 будет требовать наличия жесткого диска. Что делать тем, кто купил бюджетный комплект консоли Microsoft?

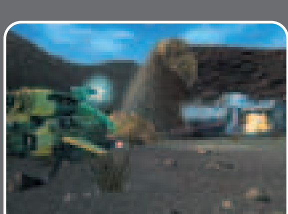
Компания Sega объявила, что версии игры Football Manager 2006 для PlayStation Portable и Xbox 360 будут выпущены на территории Европы 13 апреля сего года. Это известие, конечно, порадует любителей футбола, которые по каким-то причинам еще не успели сыграть в компьютерный вариант детища Sports Interactive, но одновременно является для всех владельцев Xbox 360 первым тревожным звоночком. Дело в том, что одновременно с сообщением о дате выхода игры Sega представила и обложку версии для X360, где невооруженным глазом виден ярлычок, предупреждающий, что игра в обязательном порядке требует наличия жесткого диска.
Такое условие вряд ли понравится игрокам, выложившим свои кровные денежки за Core-версию системы, в комплект которой пресловутый жесткий диск не входит. Налицо явное дробление аудитории – игровая приставка, главное преимущество которой по сравнению с PC как раз и заключается в отсутствии необходимости тратиться на апгрейды, теперь не способна «прожевать» любую игру – для запуска некоторых потребуются дополнительные финансовые вливания. Конечно, пока серьезной проблемой это не является (хотя в Великобритании, где число поклонников футбольных менеджеров велико как нигде, так наверняка не считают) – кроме Football Manager 2006 для Xbox 360 пока объявлена только одна игра, требующая наличия жесткого диска – Final Fantasy XI компании Square Enix. Но если количество подобных тайтлов будет расти, то руководству Microsoft предстоит ответить разочарованным геймерам на ряд весьма неприятных вопросов. ■

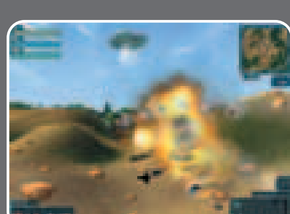


ОТ «МЕХАНОИДОВ» К «ЗАПРЕДЕЛЬЮ»

Фирма «1С» выпускает вторую часть истории о механоидах, самарская SkyRiver Studios продолжает ударно трудиться.

17 февраля сего года в продажу поступила игра «Механоиды 2: Война кланов», разработанная самарской SkyRiver Studios и изданная фирмой «1С». Продолжение истории о свирепых разборках механоидов выпущено в рамках серии «1С: Коллекция Игрушек» на 3 CD. Но сама SkyRiver даже и не думает почивать на лаврах: в настоящее время разработчики заняты созданием гонок в той же вселенной, а также совсем недавно анонсированной браузерной многопользовательской RPG, получившей название «Запределье».
Действие этой игры будет происходить в таинственном древнем мире, где острова парят над океаном хаоса. Игроки в «Запределье» вольны будут выбирать из немалого количества доступных профессий, совершенствовать различные навыки и решать, встать ли им на сторону Света или же отдаться всепоглощающей Тьме. Выход игры должен состояться до конца текущего года. ■





КОРОТКО

КОМПАНИЯ SQUARE ENIX подтвердила факт разработки новой части Itadaki Street для PlayStation Portable. В игре Dragon Quest & Final Fantasy in Itadaki Street Portable геймеров ожидает встреча с персонажами восьмой части Dragon Quest и Final Fantasy XII. Напомним, что предыдущая Itadaki Street была выпущена в 2004 году для PlayStation 2 и разошлась на территории Японии в количестве, превышающем 400 тысяч копий.

АДВОКАТ И БОРЕЦ с видеоиграми Джек Томпсон отколол очередную шутку, направив открытое письмо одному из инвесторов компании Elevation Partners и солисту группы U2 Боно. Прослышавший о планах упомянутой выше компании приобрести издательство Take-Two Interactive, Джек в своем послании просит Боно отказаться от идиотской затеи и не покупать такую дрянь, которой (по мнению Томпсона) являются издатели Grand Theft Auto: San Andreas.

FOUNDATION 9 ПРОДОЛЖАЕТ РАСТИ

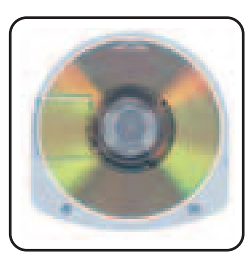
Крупнейший на Западе независимый разработчик открывает новое отделение в Канаде.

Компания Foundation 9 Entertainment, являющаяся на данный момент крупнейшим в Северной Америке независимым разработчиком игр, объявила об основании новой студии на территории Канады. Отделение будет открыто в городе Шарлоттаун, что на острове Принца Эдварда, и в Foundation 9 предполагают, что к концу 2006 года его штат будет насчитывать 20 человек.
Основание студии, которая даст Foundation 9 новые возможности для разработки игр, является весьма выгодным для компании, ведь ей обещала финансовую поддержку правительственная организация techPEI, в задачу которой входит привлечение высокотехнологичных производств на остров Принца Эдварда. Таким образом, сотрудничество Канады и девелоперской компании превращается в беспроигрышное для обеих сторон предприятие: страна развивает интересующую ее область, а Foundation 9 снижает собственные расходы на производство новых проектов.
Новообразованное отделение должно заработать в полную силу уже в марте сего года, оно будет располагать возможностями создания игр для всех платформ, включая и консоли нового поколения. ■

FOUNDATION 9 ENTERTAINMENT

UMD-ФИЛЬМЫ НА СВАЛКУ ИСТОРИИ?

По данным издания Variety, ведущие кинокомпании могут снизить количество фильмов, выпускаемых на дисках формата UMD компании Sony. Причиной тому недостаточно высокий интерес к ним у конечного пользователя. Представители Warner Bros. уже озвучили свою позицию по этому вопросу: теперь решение о релизе каждого UMD-фильма будет приниматься индивидуально, а на сегодня компания уже отменила пять подобных изданий.
Согласно все тому же Variety, в среднем продажи одной UMD-картины составляют от 40 до 50 тысяч копий, а нашумевшие блокбастеры могут разойтись тиражом и в 100 тысяч экземпляров, что не устраивает не только воротил кинобизнеса, но и распространителей, которые не готовы отдавать свои торговые площади под продукцию, не пользующуюся большим спросом.
Sony, которая является инициатором продвижения UMD в массы, намерена улучшить ситуацию, наладив выпуск фильмов в двойной комплектации, где в одной коробке будут поставляться сразу DVD и UMD с одной и той же лентой, но поможет ли это вернуть доверие кинокомпаний к новому формату, сказать трудно. ■







ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР
game master
intel
Pentium 4 HT
inside™
...ОРУЖИЕ
ПОБЕДИТЕЛЯ
Надежная клавиатура
и геймерская мышь уже в комплекте!
Неуязвимость, которая достигается с компьютером Excimer™ Game Master на базе процессора Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT, превращает любое сражение в самопознание, а пределы возможного перестают существовать...
ЭКСИМЕР™ Game Master
Intel® Pentium® 4 640 с технологией HT
(2 МБ, 3.2ГГц, 800МГц)
Mb MSI 915 Combo 2-F
ОС Microsoft® Windows® XP Media Center Edition (Rus)
Память DDR2 DRAM 1ГБ 533 МГц PC-4200/4300
Видео NVIDIA 6800-GS256E
Card Reader 6 in 1
Жесткий диск 160ГБ,
SATA-300, 7200rpm, 8МБ Привод DVD±RW
Порт FireWire
+
Антивирус
ГАРАНТИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ 3 ГОДА
excimer
www.excimer.com
Компания Эксимер рекомендует
лицензионную ОС Microsoft® Windows® XP
Web: www.excimer.com/gamemaster/
СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

КРИЗИС В ATARI

Издательство Atari рапортует об убытках и готовится предпринять экстренные меры для выхода из сложившейся ситуации.



Исполнительный директор Atari Бруно Боннелл заявил о намерении компании в ближайшем будущем продать несколько внутренних студий. Пока неизвестно, какие именно из пяти принадлежащих издательству команд разработчиков затронет эта распродажа. Кроме того, Atari, следуя примеру Electronic Arts и Activision, собирается сократить собственный штат на 250 человек. Все эти действия предпринимаются компанией с простой целью – сократить издержки. Отчет за третий квартал этого финансового года наглядно показывает, что дела у Atari не слишком хороши: выручка от проданной продукции упала по сравнению с прошлым годом на 36% и составила 100.8 миллиона долларов, в то время как заработать вообще не удалось ни копейки – убытки компании достигли отметки в 4.8 миллиона. Надо отдать Atari должное, в отличие от других крупных компаний она не считает, что корень всех бед, включая и собственные финансовые неудачи, кроется в болезненном переходе на игровые системы нового поколения – причину потерь руководство компании видит в малом количестве выпущенных проектов. Из тех игр, что все же увидели свет, лучше всего продавались Matrix: Path of Neo и проекты серии Dragon Ball Z. ■

КОРОТКО

КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT решила проблемы с производством Xbox 360, и в скором времени прилавки магазинов будут заполнены этими игровыми системами, а потребительский спрос удовлетворен – сообщил Питер Мур. Свое заявление он сделал в начале февраля и пообещал, что регулярные поставки недостижимой для многих геймеров из-за дефицита системы начнутся через месяц-полтора.

ACTIVISION И HASBRO подписали договор, согласно которому издательство получает права на разработку и выпуск игр по популярной лицензии Transformers на территории всего мира за исключением Японии. Соглашение касается персональных компьютеров, домашних игровых систем и хендхелдов.
Первая игра о трансформерах от Activision будет создаваться по мотивам одноименного фильма о гигантских роботах, что запланирован к выходу на следующий год. Будем надеяться, что она нас не разочарует.

ЗОМБИ ДЕЛАЮТ ДЕНЬГИ

Capcom публикует результаты очередного финансового квартала и празднует успех Resident Evil 4 для PlayStation 2.

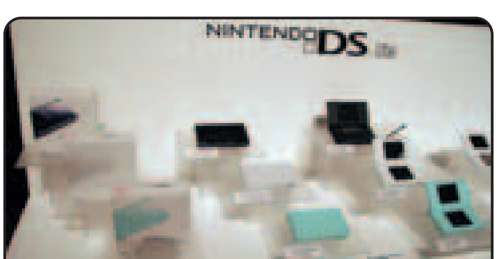


Не отставая от прочих гигантов игровой индустрии, разродилась очередным отчетом и японская компания Capcom. За третий квартал текущего финансового года ей удалось довести валовой доход до отметки в 404 миллиона долларов, а чистая прибыль составила 62 миллиона. Последняя цифра выглядит особенно впечатляюще, если сравнить ее с результатами за последние три месяца прошлого финансового года – тогда Capcom смогла положить в свинью-копилку «лишь» 12 миллионов. Но радоваться за компанию рановато: столь резкий рост доходов не имеет почти никакого отношения к продажам игр. Все дело в налогах, которых Capcom в этот раз заплатила гораздо меньше, чем в прошлом году.
Тем не менее, продукция компании в отчетный период тоже расходилась «на ура», самыми удачными тайтлами представители Capcom называют Resident Evil 4 для PlayStation 2, Monster Hunter Portable (она же Monster Hunter Freedom) для PlayStation Portable и Mega Man Battle Network 6 для Game Boy Advance.
Говоря о планах на будущее, представители Capcom отметили, что компания намерена и дальше продолжать использовать свою «мультиплатформенную» стратегию, чтобы охватить как можно большую часть рынка и оправдать расходы на производство новых игр. Из этого следует, что эксклюзивных проектов для какой-то конкретной консоли от создателей Resident Evil можно не ждать – все имеющие шансы на успех игры будут выходить везде, где только можно. ■

DS – БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ!

Новые возможности DS, новые цвета DS, новые рекорды DS – компания Nintendo не нарадуется на свое детище и продолжает его улучшать.


В Японии будет доступно три версии DS Lite , отличающихся цветом.

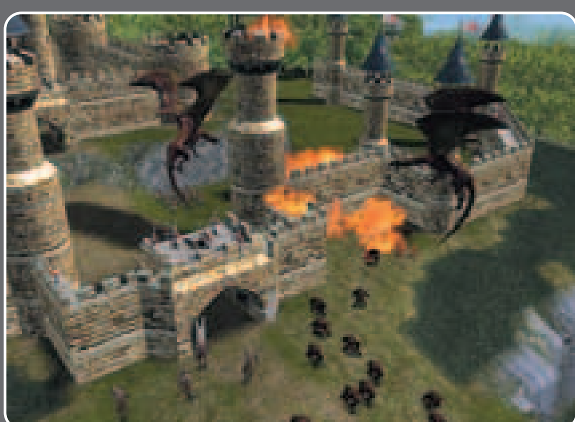


Компания Nintendo сдержала свое обещание и представила те две версии DS Lite, о которых умолчала во время анонса системы. От уже знакомого нам белого варианта они отличаются только цветом. Все три версии системы поступят в продажу на территории Японии в марте этого года; «большая N» намерена подготовить к этой дате не менее одного миллиона консолей, чтобы удовлетворить спрос.
Но одним лишь анонсом расцветок новой версии системы общественная жизнь Nintendo DS не ограничивалась: были в это время представлены и другие, не менее любопытные данные. Так, Nintendo намерена выпустить для своего двухэкранного детища ТВ-тюнер и версию браузера Opera. Последний ожидается на прилавках магазинов к июню сего года и стоить будет около 32 долларов. Opera DS позволит владельцам системы с комфортом бродить по Сети, хотя в нем и будут некоторые ограничения по сравнению с «полноценной» компьютерной версией. Пока и ТВ-тюнер, и браузер анонсированы только для Японии, но вероятность их выпуска за пределами Страны восходящего солнца очень велика.
Помимо анонсов Nintendo пожелала в очередной раз похвастаться и результатами, которых удалось достигнуть платформе. По уточненным данным, на конец 2005 календарного года жители Японии приобрели 6 миллионов Nintendo DS, а руководитель компании Сатору Ивата выразил уверенность в том, что к концу года нынешнего продажи системы в стране достигнут 10 миллионов. ■

НА ШТУРМ!

Take-Two анонсировала новую часть сериала Stronghold, ожидается присутствие в игре короля Артура и графа Дракулы.

Издательское подразделение Take-Two Interactive 2K Games официально анонсировало для персональных компьютеров игру Stronghold Legends – новую часть популярного RTS-сериала. За разработку «Легенд» ответственна Firefly Studios, которая занималась созданием и предыдущих представительниц линейки Stronghold. Хотя основа игрового процесса по сравнению с ранними частями серии останется неизменной – акцент будет сделан на штурм и оборону средневековых замков, – будут в Stronghold Legends и некоторые нововведения. Теперь геймеры смогут играть за мифических героев, среди которых король Артур, граф Дракула и Зигфрид. Каждому персонажу будет посвящена отдельная кампания, а общее количество миссий равно двум дюжинам. Кроме однопользовательских сражений, Firefly предложит и некие новые мультиплеерные режимы. ■



КОРОТКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО EMPIRE Interactive намеревается выпустить сразу четыре игры для PlayStation Portable. В этом году состоится выпуск Ford Racing, International Cricket Captain и Carol Vorderman's Sudoku, а в следующем в продажу поступит PSP-версия FlatOut. По словам представляющего издательство Айана Хиггинса, все игры будут адаптированы под PSP и снабжены новыми функциями.

ИЗДАТЕЛЬСТВО SCI лишило игровых аналитиков любимого развлечения. На протяжении нескольких месяцев последние только тем и занимались, что гадали, кто же приобретет компанию, но, согласно официальному заявлению, SCi прекратила все переговоры о своей продаже. Кроме того, сообщается о завершении интеграции издательства с приобретенной им компанией Eidos, что уже в ближайшем будущем положительно скажется на доходах.

EMPIRE INTERACTIVE ПРОДАЕТСЯ

Британское издательство получило предложения о покупке от ряда компаний.

Представители британского издательства Empire Interactive официально подтвердили факт получения предложений о покупке от ряда сторонних компаний. В настоящее время компания, штаб-квартира которой находится в Лондоне, оценивается почти в 9 миллионов американских долларов, а ее годовой оборот составляет около 53 миллионов. В списке принадлежащей Empire интеллектуальной собственности особо выделяются франчайзы FlatOut и Big Mutha Truckers, а также лицензии на Starsky and Hutch, Bad Boys, Starship Troopers и Hello Kitty.
Согласно заявлению издательства, предложения о покупке ему сделали две американские компании и одна британская. Их названия не сообщаются, что дает аналитикам повод вволю пофантазировать на эту тему. Сейчас одним из предполагаемых покупателей называют издательство Vivendi Universal Games, которое может заинтересоваться как перечисленными выше лицензиями Empire, так и ее связями с японскими компаниями Sega и Taito. Кроме того, Empire принадлежит широкая сеть представительств, расположенных на территории США и Европы. ■

UBISOFT ПОКАТИТСЯ С ГОРКИ

Олимпийский чемпион Шон Уайт станет лицом симуляторов сноуборда от французского издательства.

Спортсмен Шон Уайт добился уже всего, о чем может мечтать молодой человек в девятнадцать лет. На проходившей в Турине Олимпиаде юный сноубордист завоевал золотую медаль, он по праву считается одним из лучших в мире специалистов по катанию на «снежной доске», а теперь Шону светит немаленькое счастье заполучить и игру (а может, даже не одну), в названии которой будет упомянуто его имя. Компания Ubisoft официально заявила о подписании с тинейджером контракта, согласно которому французское издательство теперь сможет делать симуляторы сноуборда с ним в главной роли. О грядущих проектах известно пока не так много – например, что первая игра имени Шона Уайта выйдет на современных системах и консолях следующего поколения в 2007 году.



Этим анонсом Ubisoft объявила о вступлении в конкурентную борьбу с уже существующими симуляторами экстремального зимнего спорта, среди которых серия SSX от издательства Electronic Arts и издаваемая под лейблом 2K Sports компании Take-Two Interactive линейка Amped. ■

КОРОТКО

ЯПОНСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ CESA объявила сроки проведения следующей выставки Tokyo Game Show. Одно из крупнейших в мире игровых мероприятий пройдет в период с 22 по 24 сентября в уже знакомом завсегдатаям токийском выставочном центре Makuhari Messe. По сложившейся традиции, первый день TGS будет отдан на откуп тем, кто имеет непосредственное отношение к индустрии, а 23 сентября доступ к последним новинкам игропрома откроется для рядовых посетителей.

ПЛАНЫ «РУССОБИТ-М»

Компания «Руссобит-М» обнародовала список новых игр, эксклюзивным дистрибьютором которых на территории России она теперь является. Среди заявленных проектов Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, Panzer Elite Action, SpellForce 2, The Guild 2, Gothic III, Fallen Lords: Condemnation, Jagged Alliance 3D, Warfare, Xenus 2, Precursors и «Спарта: Войны древности». Первые восемь игр из этого списка будут издаваться совместно с компанией GFI. ■



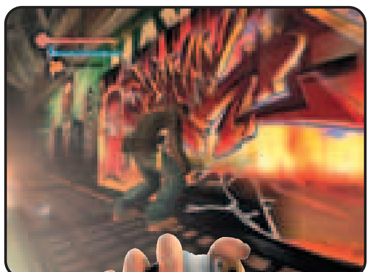

WWW.AKELLA-MOBILE.RU
Властелин Колец
Судьба Средиземья в твоих руках
Отправь SMS с кодом ИГРЫ на номер 9993
Возвращение Короля
Пройти нелегкой дорогой героя под силу только сильным, но мы уверены – Вы в их числе. Выполняйте квесты, уничтожайте жестоких противников и двигайтесь вперед, навстречу победе
30000510
Кирит Унгол
30000210
Горлум
Общайтесь с Горлумом, как с живым человеком. Он будет злым или добрым, послушным или непоседливым. Он будет таким, каким вы его воспитаете.
30000310
Тропа Мертвых
Леголас и Гимли попали в ловушку, и вам предстоит спасти их. Но что ждет наших героев, когда они выберутся из каменного плена? Только холодная сталь меча может дать ответ на этот вопрос
30000610
Отправь SMS с кодом КАРТИНКИ на номер 9991
16005210
16000110
16005410
16005610
16006210
16007110
16008610
16006310
16009510
16009610
16000210
16007910
16008010
16007210
Стоимость запроса (без НДС) на получение java-игры на номер 9993 для абонентов МТС, Билайн – 2.99 $, Мегафон – 89.7 Руб.
Стоимость запроса (без НДС) на получение цветной картинки на номер 9991 для абонентов МТС, Билайн – 0.99 $, Мегафон – 29.7 Руб.
Для получения картинки, или Java-игры отправьте SMS с указанным цифровым кодом на сервисный номер оператора. Оплата приложения будет снята с Вашего абонентского счета (цены не включают НДС). Убедитесь, что Ваш телефон настроен для получения WAP-ссылки, а Ваш тарифный план позволяет получить выбранное приложение. WAP-ссылка работает в течение 24 часов с момента ее получения. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно согласно тарифам оператора.
"The Lord of the Rings", "The Fellowship of the Ring", "The Two Towers" and "The Return of the King" (each one or all of the foregoing as applicable) and the names, characters and places therein, ™ or ® (as applicable) The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 2006. © Akella 2006
Akella mobile
NEW LINE CINEMA

В АВСТРАЛИИ ГРАФФИТИ НЕТ

Австралийские цензоры внезапно запретили издание в стране игры Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure.

Очередной скандал вокруг видеоигр разгорелся в Австралии, где, как известно, действуют куда более суровые правила по части выдачи рейтингов развлекательной продукции, чем в Европе или Северной Америке. На этот раз под раздачу попала повествующая о нелегкой жизни любителей рисовать на стенах игра Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Причем история вышла очень неприятная: изначально проект издательства Atari прошел процедуру получения рейтинга и был разрешен к продаже на территории страны лицам, достигшим пятнадцати лет, но в последний момент – за два дня до официального релиза, австралийские цензоры вдруг передумали, отозвали выданный игре рейтинг «MA 15+» и запретили ее распространение. Разумеется, к тому времени Atari успела уже и развернуть рекламную кампанию (которая стоит денег), и отпечатать тираж (который тоже стоит денег). Как теперь быть обманутому (иного слова и не подберешь) издательству, никто не знает. К слову, Getting Up не предлагает геймерам резать на кусочки своих виртуальных врагов, не подталкивает их к краже автомобилей и массовым беспорядкам. Цензорам не понравилось то, что в игре описываются тонкости рисования граффити, а интерактивные биографии известных художников в этом стиле якобы подают дурной пример австралийским подросткам, у которых может возникнуть желание раскрасить во все цвета радуги какой-нибудь дом или оказавшегося по соседству кенгуру. ■







КОРОТКО

SONY ONLINE Entertainment в марте выпустит сборник Station Access Collection, в который войдут многопользовательские игры EverQuest Evolution, EverQuest 2, The Matrix Online, PlanetSide Aftershock и Star Wars Galaxies. Все, кто приобретет это издание, получат в подарок бесплатный тридцатидневный доступ к перечисленным проектам.

ЕСИХИРО МАРУЯМА, под руководством которого в Японии стартовала игровая система Xbox 360, смещен со своего поста в Microsoft of Japan и переведен на неизвестную должность в отделении Entertainment and Devices. Теперь место главы Xbox-дивизиона занял Такахаси Сэнсуй, которого таким образом вознаградили за многолетний труд на благо компании.

УВЕ БОЛЛ НАМЕРЕН после завершения работ над фильмами Dungeon Siege, Postal и Far Cry прекратить дальнейшее превращение популярных игровых сериалов в кинокартины. Сообщая об этом, скандально известный режиссер обвинил во всех своих провалах игровую прессу, которая внушает публике негативное отношение к его фильмам еще до их выхода.

НЕТ ЛЕГЕНДАМ ХИП-ХОПА!

Компания 404 Gaming, чье название вызывает недоумение у всех без исключения обитателей Всемирной Паутины, объявила о приостановке работы над многопользовательской ролевой игрой Hip-Hop Legends. Анонсированный еще в начале прошлого года проект должен был перенести всех желающих в мир звезд рэп-сцены, создатели игры грозили миру невиданными доселе инновациями в жанре и потрясали списками знаменитых певцов, которые дали свое согласие на участие в проекте. Но что-то у 404 Gaming не срослось: из-за неудачных переговоров с неназванным издательством Hip-Hop Legends заморожена и забыта на неопределенный срок. ■



НОВЫЕ УВОЛЬНЕНИЯ

Вдохновленное примером Electronic Arts издательство Activision тоже взялось увольнять налево и направо своих сотрудников. Сообщается, что рабочие места потеряли около 150 человек – 7% штата компании. Причины массовых сокращений банальны: необходимость перестроиться в связи с переходом на игровые системы нового поколения. Кроме того, Activision в последнем квартале зарегистрировала резкое падение доходов, что тоже сыграло свою роль во время принятия решения об увольнении части сотрудников. ■

ACTIVISION

ХВАТИТ БИБИКАТЬ, ПОРА ЗАРАБАТЫВАТЬ!

Компания «Никита» объявила официальное название и приблизительную дату выхода проекта «Дальнобойщики Tycoon».

Российская компания «Никита» определилась с названием новой части прославленной серии «Дальнобойщики». Проект, ранее известный как «Дальнобойщики Tycoon», теперь следует именовать не иначе как «Дальнобойщики: Транспортная компания». Объявлена и ориентировочная дата выхода разрабатываемой новосибирской студией «СофтЛаб-НСК» игры – вторая половина 2006 года. Как сообщили представители «Никиты», в данный момент новые «Дальнобойщики» находятся на стадии бета-тестирования. «Транспортная компания» несколько отойдет от привычных для сериала правил: игрокам теперь не придется лично крутить баранку грузовика, спасаться от бандитов и мотаться с грузами из одного угла игрового мира в другой – по мнению разработчиков, мы доросли до управления настоящей командой дальнобойщиков. Отныне в списке обязанностей геймера будут значиться традиционные для всех экономических стратегий задачи: работа с партнерами и персоналом, улучшение автопарка, развитие собственной компании и посрамление конкурентов. ■




EverQuest II
Полностью на русском
скоро
Что он сказал?..
ПОДРОБНОСТИ НА
everquest2.akella.com

MICROSOFT НАМ НЕ ВРАГ

Sony не считает Xbox конкурентом и намерена выпустить PlayStation 3 только тогда, когда для старта будет все готово. И ни минутой раньше.



Как и всегда, прошедшие две недели не обошлись без новой порции слухов об игровой системе PlayStation 3. Сообщалось, что Sony создает некий онлайновый сервис для своей новой консоли, причем пользоваться им, помимо обладателей PS3, смогут и владельцы PlayStation Portable. Одни источники докладывали, что сетевое приложение по функциональности приблизится или даже превзойдет Xbox Live корпорации Microsoft, а другие – что Sony с трудом понимает, что вообще делает.
В то же время появились новые слухи о дате релиза консоли. Но если о сетевом сервисе ничего точно сказать нельзя (хотя слухи вполне могут оказаться правдой – больно уж часто всплывают в различных источниках данные о секретном сетевом проекте Sony), то болтовне о дате поступления PS3 в продажу положил конец Тэцухико Ясуда из азиатского отделения SCE. По его словам, консоль будет выпущена только тогда, когда Sony окажется полностью готова к этому, застрахуется от всех неожиданностей (в число таковых включены и хакеры, которые непременно попробуют обойти защиту системы) и все как следует продумает. Точной даты выхода системы у Sony сейчас нет, и потому все конкретные даты, которые то и дело озвучивают «компетентные источники», – не что иное, как гадание на кофейной гуще.
Кроме этого, Ясуда-сан поведал публике еще два интересных факта. Первый: Sony верит в успех PS3 и рассчитывает выпустить не менее ста миллионов экземпляров консоли, повторив таким образом успех первых двух PlayStation. Второй: в японской компании не считают Microsoft и ее платформу Xbox конкурентами, вполне возможно, в будущем два гиганта объединят свои усилия для создания новых игр. ■

КОРОТКО

К РАДОСТИ ФАНАТОВ боевых роботов, для платформы Nintendo DS анонсирована игра MechAssault: Phantom War. По словам представителей издательства Majesco, она наряду с традиционными однопользовательскими режимами будет содержать и мультиплеер, а также будет в полной мере использовать возможности, которые дают два экрана DS. Выход игры состоится до конца этого года.

ОРГАНИЗАЦИЯ SEX Workers Outreach Project USA, занимающаяся защитой прав и интересов жриц любви, тоже решила внести свою лепту в крестовый поход против аморальной и богомерзкой Grand Theft Auto: San Andreas. Ударницы секс-труда протестуют против того, что упомянутая игра призывает геймеров «насиловать и убивать проституток». В связи с этим SWOP предлагает устроить детищу Rockstar North бойкот.

У ЛАРЫ КРОФТ НОВОЕ ЛИЦО



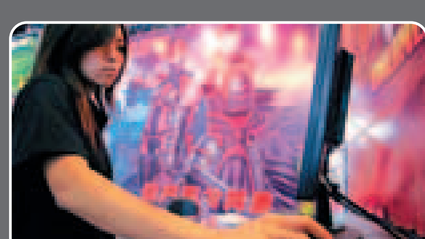
Принадлежащая издательству SCi британская компания Eidos представила публике модель, которая на протяжении следующих двух лет будет лицом (а также всеми прочими частями тела) Лары Крофт, седьмая часть виртуальных приключений которой совсем скоро должна поступить в продажу. Эта почетная роль досталась двадцатилетней Кариме Адебайб из Лондона, которая прошла конкурсный отбор и оказалась самой достойной из соискательниц. Но представители Eidos сообщают, что трудности для Каримы только начинаются: чтобы вжиться в образ знаменитой искательницы приключений, ей предстоит пройти специальный курс выживания, научиться рукопашному бою и обращению с огнестрельным оружием, а также обрести аристократические манеры и расширить свои познания в археологии. После этого модель ожидает двухлетний марафон, состоящий из путешествий, фотосессий, интервью, телешоу и прочих подобных мероприятий.
Сама Карима уже успела выразить свой восторг от возможности побыть Ларой Крофт и пойти по стопам таких знаменитостей, как Нелл МакЭндрю и Анджелина Джоли. Также она заявила, что одной из первых игр в ее жизни была именно Tomb Raider, и сказала, что ее семья восприняла новую работу с большим энтузиазмом. ■

КИТАЙ ВОЮЕТ С ГЕЙМЕРАМИ

Пекущееся о моральном облике молодых китайцев правительство закрывает для них двери интернет-кафе.

Китайское правительство продолжает борьбу с ветряными мельницами, роль которых любезно взяли на себя компьютерные игры. Хотя, на самом деле, ирония тут неуместна – согласно последним данным, 13% юных китайцев тратят свое время на многопользовательские игры, и попытки отвратить их от этой забавы успехом пока не увенчались.
Но правительство страны не сдается – с 1 марта сего года в силу вступит закон, запрещающий молодежи посещать интернет-кафе, а также караоке-бары и дискотеки. В перечисленных заведениях запрещаются все игры, музыка и видео, которые могут угрожать национальной безопасности, унизить представителей других национальностей или повредить суверенитету Китая, его территориальной целостности и единству.

Ранее в Китае уже предпринимались меры по борьбе с чрезмерным увлечением детей интерактивными играми – с помощью правила, запрещающего геймерам проводить в MMO-мирах больше трех часов в день. Но инициатива эта благополучно провалилась – хитрые китайские ребята после истечения положенных им трех часов просто начинали играть во что-то иное или использовали другой аккаунт. ■



СОЗДАЙ СВОЙ БИЗНЕС

Служащие японских корпораций в скором времени смогут усовершенствовать свои навыки ведения бизнеса с помощью игры Business Experience Series: The Path to Success для PlayStation Portable, главной целью в которой будет создание собственной компании. Японский релиз запланирован на текущий год, о возможности выхода игры за пределами Страны восходящего солнца ничего неизвестно. ■

РОЖДЕННЫЕ ЛЕТАТЬ

Издательство THQ подписало договор о сотрудничестве с разработчиками Painkiller – польской студией People Can Fly. В соответствии с этим договором «летающие люди» займутся разработкой проекта для игровых систем нового поколения, а THQ выступит в роли его издателя. Релиз детища People Can Fly, подробностей о котором пока нет, запланирован на осень 2007 года. ■

НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные наши читатели, которые готовы делиться с нами своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному в этот период номеру. К сожалению, мы не можем принять тех читателей, которые уже были участниками тестгруппы раньше.
Если вы хотите стать участниками, ждем вас на сайте http://www.anketa.glc.ru.
Мы приготовили для вас много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.
Будьте с нами, помогайте редакции своими оценками и советами и наш журнал будет становиться все лучше и лучше благодаря вам! ■

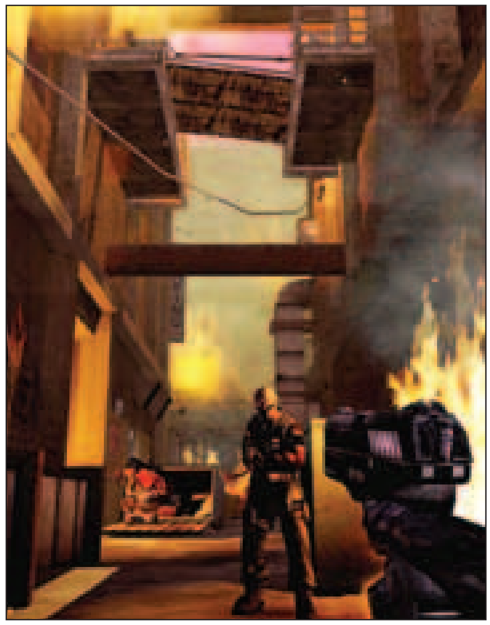


Акелла
НА ОСНОВЕ РОМАНА АГАТЫ КРИСТИ «ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ»
«От оригинального сюжетного замысла автор не отступает вплоть до развязки и все же обрушивает на нас целый град неожиданных секретов и мелочей»
AG.ru
АГАТА КРИСТИ
И НИКОГО НЕ СТАЛО
Десять негритят собрались пообедать,
Один вдруг подавился, их осталось девять.
Девять негритят легли спать очень поздно,
Один заснул навеки - их осталось восемь.
Восемь негритят поехали в Девон,
Один там и остался, вернулись всемером.
Семь негритят дрова рубили топором,
Один порезался - остались вшестером.
Шесть негритят решили с пчелами играть,
Одного ужалил шмель - их осталось пять.
Пять негритят друг друга засудили,
Один казнен - осталось их четыре.
Четыре негритенка отправились на море,
Один проглочен рыбой, их осталось трое.
Трое негритят к зверям пошли с утра,
Один медведем съеден, их осталось два.
Два негритенка ушли из под тени
Один загорелся, остался последний
Вот он стоит, весь несчастный, усталый,
Он вышел, повесился, и никого не стало.
THE ADVENTURE COMPANY
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"
© 2006 "Akella"
© 2006 "Adventure Company"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Akella

Версии The Godfather для PlayStation 2, Xbox и PC будут выпущены в Европе и Северной Америке до конца марта

Urban Chaos: Riot Response

Предыдущая публикация: № 9 (186), превью



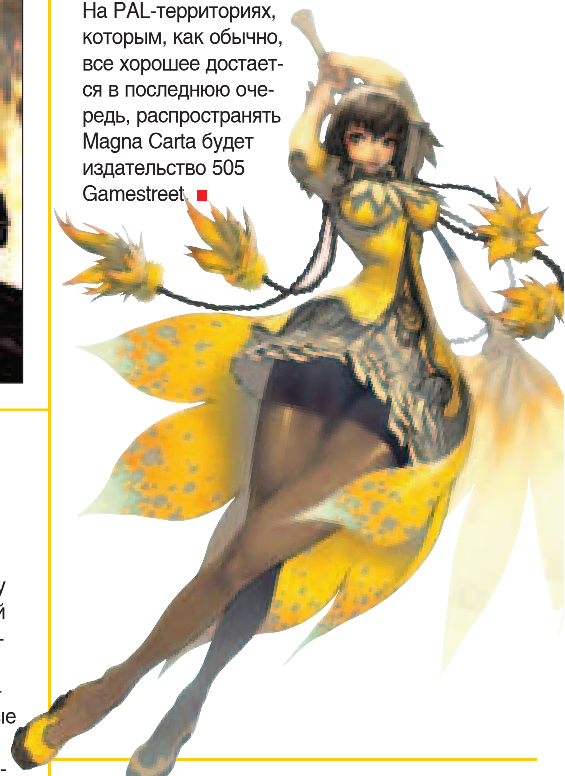
Продолжается чехарда с названиями одного из проектов издательства Eidos. Во время анонса этот шутер с видом от первого лица именовался Roll Call. Чуть позже – Zero Tolerance. А теперь, после того как все вспомнили, что в 1994 году издательство Sega уже выпускало проект Zero Tolerance для Sega Genesis (или, если угодно, Mega Drive), многострадальный проект обзавелся окончательным названием – Urban Chaos: Riot Response.

Игроки со стажем, возможно, вспомнят первую часть Urban Chaos, которая увидела свет в 1999 году и была благосклонно встречена критиками. Но Riot Response, судя по всему, прямой связи с ней не имеет. Сюжет этой игры поведает о нелегкой жизни сотрудника элитного подразделения T-Zero Ника Мэйсона, которому при помощи высокотехнологичного оружия приходится усмирять гангстеров и прочих тунеядцев. Действовать Нику предстоит в тесном контакте с пожарными, парамедиками и представителями других спасательных служб. Выход игры в версиях для PC, PlayStation 2 и Xbox запланирован на весну сего года. ■

Magna Carta: Tears of Blood

Предыдущая публикация: №3 (204), обзор

Ролевая игра Magna Carta: Tears of Blood для PlayStation 2 будет официально выпущена в Европе 7 апреля этого года. Напомним, что японский релиз этой разработанной корейской студией Softmax RPG состоялся еще в 2004 году, а в американских магазинах она появилась в прошлом ноябре. На PAL-территориях, которым, как обычно, все хорошее достается в последнюю очередь, распространять Magna Carta будет издательство 505 Gamestreet. ■



The Movies

Предыдущая публикация: №1 (202, обзор



Несмотря на то что совсем недавно издательство Activision отказалось издавать консольные варианты игры The Movies, мотивировав сей шаг низкими продажами компьютерной версии, тем владельцам PlayStation 2, Xbox и GameCube, которые не прочь посидеть в режиссерском кресле и поуправлять виртуальной киностудией, унывать не стоит. На официальном форуме игры один из представителей Lionhead Studios намекнул, что нежелание Activision рисковать деньгами не следует приравнивать к похоронам консольных версий. Видимо, Питер Мулине со товарищи попробуют найти нового издателя, а нам остается только скрестить пальцы и молиться. Тот же источник подарил повод для радости и фанатам PC-версии The Movies: сообщается, что в скором времени будет анонсировано первое дополнение к игре. ■

Nintendogs

Предыдущая публикация: №21 (198), обзор

Наверное, жизнь сотрудников Nintendo похожа на круглосуточный праздник – что ни день, то у компании знаменательное событие. Очередной повод плясать и гордиться собой японскому гиганту предоставила игра Nintendogs, разошедшаяся по всему миру в количестве 4.5 миллионов копий. Наибольшим интересом виртуальные щенки пользовались в Европе – наш регион взял на себя целых два миллиона коробок с игрой, в то время как американские продажи достигли отметки в полтора миллиона, а японские собаководы купили «лишь» миллион. ■



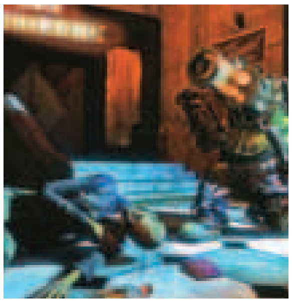
Okami

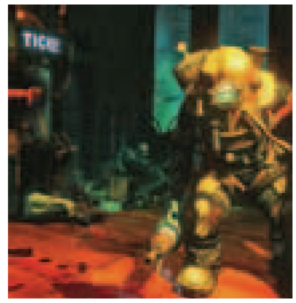
Предыдущая публикация: №24 (201), спецматериал.

Многообещающий проект Okami был анонсирован для PlayStation 2 компанией Capcom еще в 2004 году, и с тех пор многие геймеры кусают ногти в предвкушении возможности побыть немного богиней солнца Аматерасу, что на земле принимает облик волчицы. На прошлогодней выставке E3 представители Capcom в качестве даты выхода англоязычной версии игры назвали весьма расплывчатое «2006 год», но теперь у нас есть более точная информация. На территории Северной Америки игра будет выпущена только в третьем квартале. ■

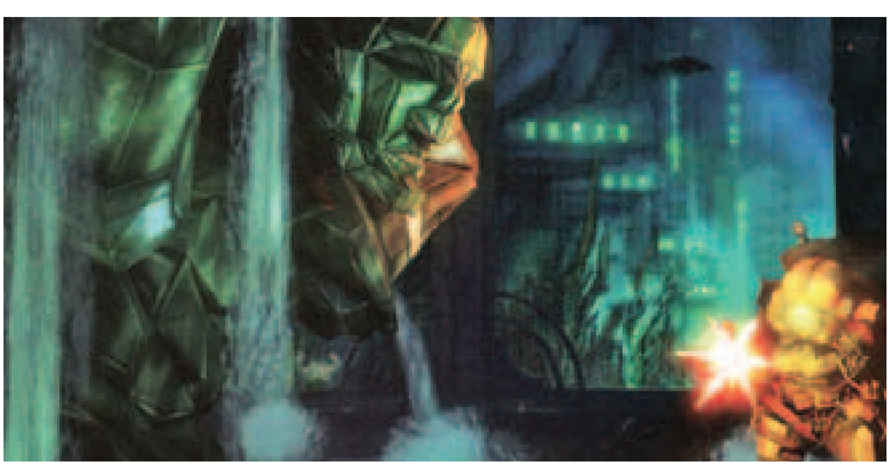
Bioshock (PC, Xbox 360)

Предыдущая публикация: № 02(179), превью.





Купив студию Irrational Games и выпустив по этому поводу пресс-релиз, Take-Two официально подтвердила, что работа над Bioshock действительно ведется. Но о самой игре до недавнего времени мало что было известно: развивает идеи System Shock 2 (при этом никак к ней не относится), повествует о событиях времен Второй мировой, обещает революционный AI. К этой скупой информации были приложены несколько ранних рендеров помещений и парочка набросков. С тех пор прошло немало времени, и наконец стали известны новые подробности о сюжете. Действие происходит в начале шестидесятых годов прошлого столетия. В альтернативной вселенной BioShock герою придется исследовать подводный город-утопию Rapture, созданный в 1946 году советским диссидентом Андреем Раяном (Andrew Ryan) с благородной целью: чтобы «слуги народа» – артисты, ученые, спортсмены – могли наконец освободиться от «хозяев» и создать здоровое экономическое общество.
Но план Раяна был нарушен неожиданной находкой ученых: выяснилось, что живущий на дне вид слизней обладает поистине уникальными свойствами. Эти существа могут вырабатывать основу любой органической материи – стволовые клетки. Используя их, можно улучшить физические и умственные способности и излечиться от любых недугов. Деньги и пища отошли на второй план: теперь людям нужен был только «Адам», как для краткости была названа находка. Казалось бы, вот она утопия! Но источники «Адама» были неподконтрольны Раяну. Некто Фонтэйн (Fontaine) совсем не хотел делиться находкой. А такие конфликты мирно не решаются.
Прошли годы. Пытаясь выжить в океане после авиакатастрофы, главный герой замечает маяк. Сев в батискаф, так кстати нашедшийся внутри, он спускается к тому, что осталось от города и его обитателей. Не подумайте, что они по традиции готовы встретить наше альтер-эго в штыки. Одним из многих запланированных новшеств станет «экология AI», система взаимоотношений NPC и нашего персонажа, чем-то похожая на устройство муравейника. Наиболее серьезные враги, Агрессоры, игрока, прямо скажем, не любят. Зато они защищают другой тип компьютерных персонажей, детей-Собирателей. Если атаковать мирного «ребенка» (а делать это придется – они собирают те самые бесценные клетки), за него вступится защитник, громыхающий броней и бряцающий тяжелым вооружением. И каждый раз, когда в пределах видимости будет появляться очередная безоружная цель, придется взвешивать все «за» и «против». Но выдав себя за «ребенка» (с помощью соответствующего умения), можно не только безнаказанно стрелять в других детей, но и заставить Агрессора защищать себя от врагов. ■



Мы продолжаем рассказывать о городах Heroes of Might and Magic V. Ангелы были в прошлом номере, а сегодня будем знакомиться с детьми хаоса.



INFERNO

- Страна: Шеог – Огненная Тюрьма.
- Столица: Ур-Хекал, Врата Пылающего Сердца.
- Национальная идея: «Кто силен, тот и прав».
- Цвета: черный и красный.
- Почитаемые божества: прародитель демонов – Ургаш, Первородный Дракон Хаоса.

ОСОБЕННОСТЬ – GATING

Если раньше вызовом подмоги на поле боя занимался только Pit Lord, то сейчас, благодаря умению «инфернального» героя Gating, это по силам любому отряду. Один раз за бой существа могут вызвать на любую свободную точку поля такой же отряд, правда, с урезанной численностью. В армии героя-новичка это могут делать только Imp да Horned Demon, но когда герой заматереет и прокачает умение, «дублировать» себя смогут даже Devil и Arch Devil. Среди других возможностей – придание своим войскам огненного удара или поглощение павших отрядов в обмен на ману. И самая главная – Ultimate Gating, когда существа могут призывать помощь без ограничений.



ЮНИТЫ

Imp / Familiar

Слабые и многочисленные, годятся разве что на роль приманки. Но и от них есть толк: ведь в начале каждого своего хода они забирают у вражеского героя магическую энергию. А когда дорастаю до Familiar, то еще и отдают ее своему хозяину. Количество украденной маны зависит от размера отряда.

Demon / Horned Demon

Основа пеших войск Inferno, сместившиеся с четвертого на второй уровень. Имеет смысл жертвовать ими в первую очередь, так как они относительно слабы, зато их ряды можно существенно пополнить в начале новой недели. Могут жертвовать собой, нанося урон всем стоящим рядом войскам, и своим, и чужим. Урон зависит от количества демонов в отряде.

Hell Hound / Cerberi

Достаточно сильно атакуют, но при этом плохо защищены, поэтому рекомендуется использовать их для добивания отрядов противника, которые уже контратаковали в этот ход. Как и раньше, Cerberi кусают трех врагов одновременно, не давая возможности контратаковать.

Succubus / Infernal Succubus

Единственные дальнобойные войска Inferno отвечают на атаки стрелков оппонента. А их улучшенный вариант бросается взрывающимися сгустками огня, которые накрывают небольшую область вокруг цели.

Nightmare / Frightful Nightmare

Быстрые и сильные, они прекрасно подходят для прорывов к любителям луков и арбалетов. Своими атаками они заставляют паниковать любого противника и не получают ответного удара

Pit Fiend / Balor

Пока все остальные юниты Inferno учились вызывать подмогу, Pit Fiend развил свои магические способности, оставшись при этом отличным бойцом. В его волшебный арсенал входят как проклятья, так и боевые заклинания.

Devil / Arch Devil

Главные представители хаоса в королевстве. Их силе и проворству нет равных среди войск Инферно. Эти чудовища способны телепортироваться по полю боя. Arch Devils могут к тому же вызывать подкрепления – Pit Lords. Не получают ответного удара. ■


Акелла
Evil Days of Luckless John
Сорвать куш
STOP
Cinemax
В 1935 году в Нью-Йорке не было более жалкого существа, чем наш герой. Невезение - его второе имя. Даже доставшееся в наследство казино он получает вкупе с ворохом проблем. Мафиозный босс, контролирующий игровой бизнес на всем побережье, не может смириться с тем, что рядовой неудачник стал владельцем прибыльного игорного дома. Не откладывая дело в долгий ящик, мафия прибирает казино к рукам. Чтобы вернуть принадлежащую по закону собственность, нашему герою придется пройти через канализацию, кладбище и даже подземное царство Аида. И это лишь малая часть его злоключений...
Угарная смесь экшена, файтинга, пародийного квеста и веселый нелинейный сюжет не дадут Вам заскучать ни на минуту
Полностью трехмерная графика, стилизованная под комиксы
Оригинальные персонажи, отличающиеся не только внешним видом, но и мимикой: 26 NPC, каждый из которых играет в сюжете определенную роль
Более 15 видеороликов, созданных в лучших традициях современных комических мультфильмов
Около 30 различных локаций
© 2006 "Akella", © 2006 "Cinemax"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла







Metal Saga | Нелинейную RPG от Crea-Tech на территории США будет выпускать Atlus. Ждем низких тиражей и дефицита через пару месяцев.

Yoot Saito's Odama | Эксклюзивный для GameCube пинбол на военную тему. Серьезный конкурент Metroid Prime Pinball?

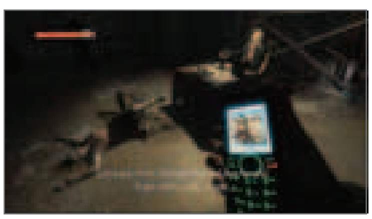
Tourist Trophy | Новая игра от Polyphony Digital, создателей незабвенной серии Gran Turismo. На сей раз – про мотоциклы.

ДОЖДАЛИСЬ?

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

- **Платформа :** PC
- **Издатель:** Sega

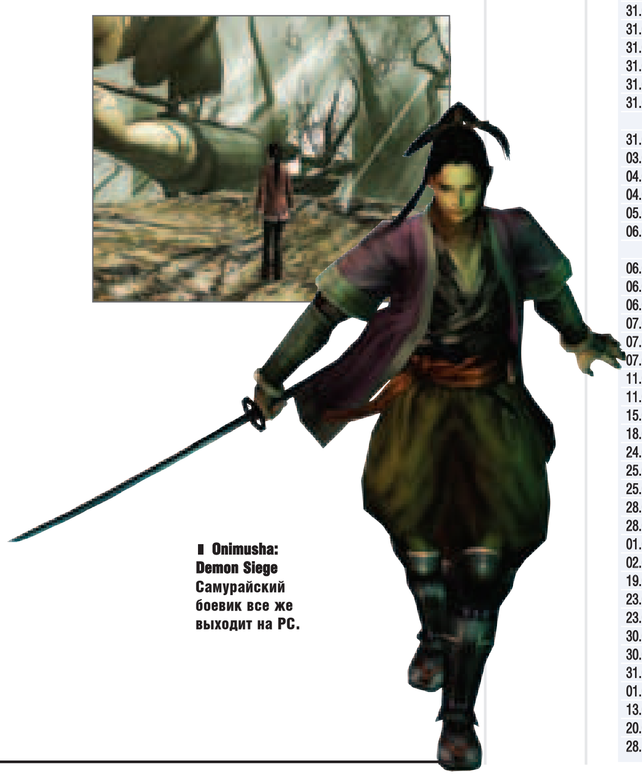
Один из лучших лонч-тайтлов для Xbox 360, Condemned предлагает игроку выступить в роли агента ФБР, охотника на серийных убийц. Названная одной из 10 самых жестоких игр 2005 года и получившая признание у критиков по всему миру, эта представительница жанра survival horror теряет эксклюзивность для Xbox 360 и выходит на PC. ■



DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

- **Платформа :** PC
- **Издатель:** Aspyr

Уже шестой год поклонники жанра adventure ждут не дождутся продолжения The Longest Journey. Ждать им, правда, осталось недолго: Aspyr издаст новое творение Funcom в Америке через месяц с небольшим. ■



Onimusha: Demon Siege Самурайский боевик все же выходит на PC.

Что такое Urban Chaos: Riot Response?

Это последнее, уже третье имя FPS, раньше называвшегося Roll Call и Zero Tolerance: City Under Fire.

PLAYSTATION 2

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.03	* 24: The Game	SCEE	Европа
17.03	American Chopper: Full Throttle	Zoo Digital	Европа
17.03	* Atelier Iris: Eternal Mana	Nippon Ichi	Европа
17.03	Buzz!: The BIG Quiz	SCEE	Европа
17.03	Cabela's Outdoor Adventures	Zoo Digital	Европа
17.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
17.03	* Driver: Parallel Lines	Atari	Европа
17.03	* Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	Европа
17.03	Sea World: Shamu's Deep Sea Adventure	Activision	Европа
17.03	Smarties: Meltdown	Europress	Европа
17.03	* Sonic Riders	Sega	Европа
17.03	Winx Club	Konami	Европа
21.03	The Hustle: Detroit Streets	Activision	США
21.03	* Warship Gunner 2	Koei	США
24.03	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
24.03	* Pro Evolution Soccer Management	Konami	Европа
24.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
28.03	* Dynasty Warriors 5: Empires	Koei	США
28.03	* Kingdom Hearts II	Square Enix	США
28.03	* Metal Saga	Atlus	США
28.03	* Suikoden V	Konami	США
31.03	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
31.03	Daemon Summoner	Midas	Европа
31.03	Dance Factory	Codemasters	Европа
31.03	Franklin: A Birthday Surprise	Game Factory	Европа
31.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
31.03	G1 Jockey 4	Koei	Европа
31.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03	Leaderboard Golf	Midas	Европа
31.03	Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Европа
31.03	* OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
31.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
31.03	Taito Legends 2	Sega	Европа
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
31.03	Ty 3: Night of the Quinkan	Zoo Digital	Европа
03.04	* Bully	Rockstar	США
04.04	Teen Titans	Majesco	США
04.04	* Tourist Trophy	SCEA	США
05.04	* NBA Ballers: Phenom	Midway	США
06.04	* Dragon Quest: The Journey of the Cursed King	Square Enix	Европа
06.04	James Pond: Robocod	Play It!	Европа
06.04	Pinball Classics: The Gottlieb Collection	Crave	Европа
06.04	Super Fruitball	Play It!	Европа
07.04	* Guitar Hero	RedOctane	Европа
07.04	The Ultimate World Cup Quiz	Oxygen	Европа
07.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	Европа
11.04	Monster Rancher EVO	Tecmo	США
11.04	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
15.04	* Battlestations: Midway	THQ	США
18.04	* Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	США
24.04	Rampage: Total Destruction	Midway	США
25.04	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
25.04	* Atelier Iris 2: The Azoth of Destiny	Nippon Ichi	США
28.04	Stunt Car Crash	Midas	Европа
28.04	WWII: Tank Battles	Midas	Европа
01.05	* Phantasy Star Universe	Sega	Европа
02.05	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
19.05	The Da Vinci Code	2K Games	Европа
23.05	Rogue Trooper	SCi	США
23.05	Steambot Chronicles	Atlus	США
30.05	* Ace Combat Zero: The Belkan War	Namco	США
30.05	* Jaws Unleashed	Majesco	США
31.05	* Okami	Capcom	США
01.06	* Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	США
13.06	* FlatOut 2	VU Games	США
20.06	* Super Monkey Ball Adventure	Sega	США
28.07	WWII: Air Supremacy	Midas	Европа

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.08	* Final Fantasy XII	Square Enix	США
01.09	Garfield: Tale of 2 Kitties	Game Factory	США
01.10	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	Европа
TBA	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США
TBA	Urban Chaos: Riot Response	SCi	Европа
TBA	Winback 2: Project Poseidon	Koei	США

GAMECUBE

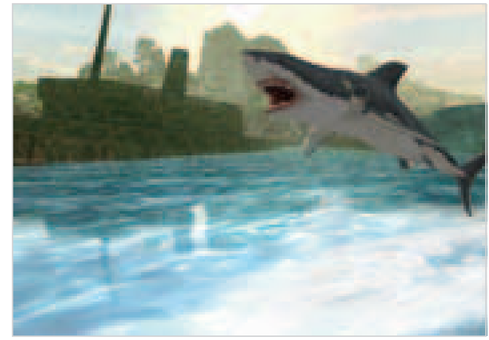
Дата	Игра	Издатель	Регион
17.03	* Sonic Riders	Sega	Европа
24.03	* Yoot Saito's Odama	Nintendo	Европа
28.03	* Harvest Moon: Magic Melody	Nintendo	США
31.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
31.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
31.03	* The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Disney	Европа
03.04	Teen Titans	Majesco	США
24.04	Rampage: Total Destruction	Midway	США
26.05	Chibi-Robo!	Nintendo	Европа
20.06	Super Monkey Ball Adventure	Sega	США
TBA	* Kirby	Nintendo	Европа
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	* The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo	Европа
TBA	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США

XBOX

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.03	American Chopper: Full Throttle	Zoo Digital	Европа
17.03	Cabela's Outdoor Adventures	Zoo Digital	Европа
17.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
17.03	* Driver: Parallel Lines	Atari	Европа
17.03	Sea World: Shamu's Deep Sea Adventure	Activision	Европа
17.03	* Sonic Riders	Sega	Европа
21.03	The Hustle: Detroit Streets	Activision	США
21.03	* The King of Fighters: NeoWave	SNK Playmore	США
24.03	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
24.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
31.03	Aeon Flux	Majesco	Европа
31.03	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
31.03	* Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	Европа
31.03	* Far Cry Instincts: Next Chapter	Ubisoft	Европа
31.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
31.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
31.03	* OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
31.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
31.03	Taito Legends 2	Sega	Европа
31.03	* The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Disney	Европа
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
31.03	Ty 3: Night of the Quinkan	Zoo Digital	Европа
03.04	* Bully	Rockstar Games	США
03.04	Real World Golf	Mad Catz	США
03.04	Teen Titans	Majesco	США
05.04	* NBA Ballers: Phenom	Midway	США
07.04	* Final Fight: Streetwise	Capcom	США
07.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	США
11.04	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
20.04	* Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	США







Final Fantasy IV Advance | Более полугода придется ждать европейским геймерам, чтобы насладиться римейком первой 16-битной Final Fantasy.

Rampage: Total Destruction | Бои гигантских монстров на интерактивных урбанистических декорациях. Привет Кинг Конгу от Годзиллы!

Jaws Unleashed | Выход долгожданной игры, где главный герой – настоящая белая акула, продолжает откладываться. Не дело!

? Когда выйдет Resident Evil 4 на PC?

Точной даты релиза объявлено не было. Изданием PC-версий свежих консольных хитов от Capcom будет Ubisoft, и начнет она с Onimusha 3: Demon Siege.

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.05	DMZ North Korea	VU Games	США
01.05	Outlaw Chopper	VU Games	США
01.05	Snow	2K Games	США
16.05	Fuel	DreamCatcher	США
16.05	* Hitman: Blood Money	Eidos	США
19.05	The Da Vinci Code	2K Games	Европа
23.05	Rogue Trooper	SCi	США
30.05	Jaws Unleashed	Majesco	США
13.06	* FlatOut 2	VU Games	США
15.06	* Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	США
26.06	NFL Head Coach	Electronic Arts	США
01.09	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США
01.10	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
TBA	* StarCraft: Ghost	VU Games	Европа
TBA	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	Европа
TBA	* TimeShift	Atari	Европа
TBA	Urban Chaos: Riot Response	SCi	Европа
TBA	Winback 2: Project Poseidon	Koei	США

PC

Дата	Игра	Издатель	Регион
16.03	Neighbors from Hell: On Vacation	Cinemaware	США
16.03	* Onimusha 3: Demon Siege	Ubisoft	США
17.03	American Chopper: Full Throttle	Zoo Digital	Европа
17.03	* Commandos: Strike Force	Eidos	Европа
17.03	* Guilty Gear Isuka	Zoo Digital	Европа
17.03	Keepsake	Lighthouse	Европа
17.03	* L.A. Rush	Midway	Европа
17.03	Law & Order: Criminal Intent	VU Games	Европа
17.03	Midway Arcade Trasures Deluxe Edition	Midway	Европа
17.03	War World: Tactical Combat	Third Wave	Европа
21.03	Warpath	Groove Games	США
24.03	* Act of War: High Treason	Atari	Европа
24.03	Dungeon Lords	DreamCatcher	Европа
24.03	Panzer Elite Action: Fields of Glory	JoWood	Европа
24.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
24.03	* The Godfather	Electronic Arts	Европа
24.03	* TimeShift	Atari	Европа
30.03	Empire of Magic	Dusk2Dawn	Европа
31.03	Battlestations: Midway	THQ	Европа
31.03	* Championship Manager 2006	Eidos	Европа
31.03	CSI: 3 Dimensions of Murder	Ubisoft	Европа
31.03	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	Европа
31.03	* Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	Европа
31.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03	Namco Museum 50th Anniversary	Namco	Европа
31.03	* OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
31.03	Pac-Man World 3	Namco	Европа
31.03	Reservoir Dogs	2K Games	Европа
31.03	Taito Legends 2	Sega	Европа
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
31.03	UberSoldier	CDV Software	Европа
04.04	Great Journey: Mr. Penguin's Letter	Meridian4	США
04.04	* Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	США
04.04	* Mage Knight Apocalypse	Namco	США
07.04	Hearts of Iron II: Doomsday	Paradox	Европа
07.04	* Tomb Raider: Legend	Eidos	Европа
11.04	* Condemned: Criminal Origins	Sega	США
11.04	Origin of the Species	Tri Synergy	США
11.04	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
12.04	* Bad Day L.A.	Enlight Software	США
13.04	* Auto Assault	NCSoft	Европа
18.04	* Devil May Cry 3: Special Edition	Ubisoft	США
18.04	* Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan	Square Enix	США
18.04	Take Command: 2nd Manassas	Paradox	США
20.04	Tortuga: Two Treasures	Ascaron	США

Дата	Игра	Издатель	Регион
21.04	* Dreamfall: The Longest Journey	Aspyr	США
21.04	* SpellForce 2	JoWood	Европа
24.04	* Half-Life 2: Platinum	Valve	США
25.04	Paradise	Ubisoft	США
28.04	* Faces of War	Ubisoft	Европа
28.04	* Guild Wars: Faction	NCSoft	Европа
28.04	* Half-Life 2: Aftermath	Valve	Европа
28.04	LMA Manager	Codemasters	Европа
28.04	* Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	Европа
28.04	War on Terror	Monte Cristo	Европа
01.05	* Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	2K Games	США
01.05	Fear Factor: Unleashed	Hip Games	США
01.05	* Jaws Unleashed	Majesco	США
01.05	* Phantasy Star Universe	Sega	США
01.05	* Rise of Nations: Rise of Legends	Microsoft	США
01.05	Snow	2K Games	США
01.05	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Tribune	США
01.05	* Unreal Tournament 2007	Midway	Европа
01.05	Vanguard: Saga of Heroes	Microsoft	США
09.05	* UFO: Extraterrestials	Tri Synergy	США
09.05	War for Terra: NY Invasion	Tri Synergy	США
12.05	City Life	Deep Silver	Европа
12.05	* Hitman: Blood Money	Eidos	Европа
12.05	* Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа
16.05	Fuel	DreamCatcher	США
26.05	Rush for Berlin	Deep Silver	Европа
30.05	* Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom	США
01.06	The Sacred Rings	Adventure Company	США
06.06	Hell Tycoon	Anarchy	США
08.06	* Prey	2K Games	Европа
09.06	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
25.08	* ParaWorld	Deep Silver	Европа
01.09	Garfield: Tale of 2 Kitties	Game Factory	США
01.09	Left Behind: Eternal Forces	Left Behind	США
01.10	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США
02.10	Junior Board Games	Oxygen	Европа
19.10	Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
27.10	Tabula Rasa	NCSoft	США
TBA	* Company of Heroes	THQ	Европа
TBA	El Matador	Cenega	США
TBA	* Gothic III	JoWood	Европа
TBA	* Resident Evil 4	Ubisoft	США
TBA	* S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Европа
TBA	Stargate SG-1: The Alliance	Namco	Европа
TBA	* Tony Hawk's American Wasteland	Aspyr	Европа
TBA	Urban Chaos: Riot Response	SCi	Европа

XBOX 360

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.03	The Outfit	THQ	Европа
24.03	* The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	Европа
28.03	Dynasty Warriors 5 Empires	Koei	Европа
28.03	* Rumble Roses XX	Konami	США
31.03	* Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts	Европа
31.03	* Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	Европа
31.03	* Far Cry Instincts: Predator	Ubisoft	Европа
31.03	* Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Европа
07.04	* Top Spin 2	2K Sports	Европа
18.04	* Final Fantasy XI	Square Enix	США
25.04	* Tomb Raider Legend	Eidos	США
01.05	* MotoGP 06	THQ	США
09.05	* TimeShift	Atari	США
30.05	* Chromehounds	Sega	США
01.06	* Prey	2K Games	США
01.10	* Scarface: The World Is Yours	VU Games	США

GAME BOY ADVANCE

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.03	Sea World: Shamu's Deep Sea Adventure	Activision	Европа
17.03	Winx Club	Konami	Европа
24.03	Sudoku Fever	Take 2	Европа
31.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03	Namco Arcade 50th Anniversary	Namco	Европа
31.03	* Tales of Phantasia	Namco	Европа
31.03	Ty 3: Night of the Quinkan	Zoo Digital	Европа
04.04	The Wild	Buena Vista	США
06.04	Dragon Ball: Advance Adventure	Banpresto	Европа
07.04	Polarium Advance	Nintendo	Европа
07.04	Top Spin 2	2K Sports	Европа
26.05	* Drill Dozer	Nintendo	Европа
02.06	* Final Fantasy IV Advance	Nintendo	Европа

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.03	Finding Nemo: Escape to the Big Blue	THQ	Европа
17.03	Sea World: Shamu's Deep Sea Adventure	Activision	Европа
20.03	* Metroid Prime: Hunters	Nintendo	США
21.03	Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal	Konami	США
24.03	* Worms: Open Warfare	THQ	Европа
31.03	* Animal Crossing: Wild World	Nintendo	Европа
31.03	Ice Age 2: The Meltdown	VU Games	Европа
31.03	* Phoenix Wright: Ace Attorney	Capcom	Европа
31.03	* Prof. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo	Европа
31.03	* Resident Evil: Deadly Silence	Capcom	США
07.04	Top Spin 2	2K Sports	Европа
07.04	* Trauma Center: Under the Knife	Atlus	Европа
18.04	* LostMagic	Ubisoft	США
21.04	* Electroplankton	Nintendo	Европа
21.04	Tamagotchi Connection: Corner Shop	Bandai	Европа
21.04	Tetris DS	Nintendo	Европа
28.04	Pac-Man World 3	Namco	Европа
28.04	Pokemon Link	Nintendo	Европа
05.05	* Metroid Prime Pinball	Nintendo	Европа
26.05	* Super Princess Peach	Nintendo	Европа
30.05	* Big Brain Academy	Nintendo	США
01.06	* MechAssault: Phantom War	Majesco	США
01.06	Scurge: Hive	Orbital	США
01.09	Garfield: Tale of 2 Kitties	Game Factory	США
01.10	Code Lyoko	Game Factory	США
TBA	* Ash: Archaic Sealed Heat	Nintendo	США
TBA	* Final Fantasy III	Square Enix	США
TBA	* Xenosaga I & II	Namco	США

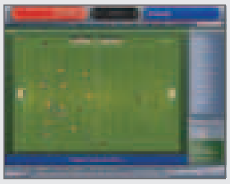
PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
17.03	* 007: From Russia With Love	Electronic Arts	Европа
21.03	* Astonishia Story	Ubisoft	США
21.03	* Daxter	SCEA	США
21.03	* Tom Clancy's Splinter Cell Essentials	Ubisoft	США
24.03	* Key of Heaven	SCEE	Европа
24.03	* Samurai Warriors: State of War	Koei	Европа
24.03	* Worms: Open Warfare	THQ	Европа
27.03	* NBA Ballers: Rebound	Midway	США
28.03	* Metal Gear Ac!d 2	Konami	США
28.03	* Viewtiful Joe: Red Hot Rumble	Capcom	США
31.03	* Brothers in Arms	Ubisoft	Европа
31.03	* Field Commander	Sony Online	Европа
31.03	Monster Hunter Freedom	Capcom	Европа
31.03	* OutRun 2006: Coast 2 Coast	Sega	Европа
31.03	Puyo Pop Fever	Sega	Европа
31.03	* Untold Legends: The Warrior's Code	Sony Online	Европа
01.04	* Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	США
03.04	Bust A Move Deluxe	Majesco	США
06.04	Street Supremacy	Konami	Европа
07.04	* Def Jam: Fight for NY: The Takeover	Electronic Arts	Европа

* Потенциальный хит;
* Скорее всего, очень даже неплохая игра.;
TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 11.02 – 18.02

игра	издатель
1 Football Manager 2006	Sega

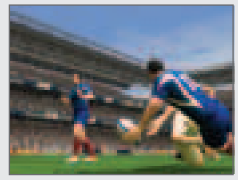



Описание:
Британские мальчики воспитываются просто: каждые выходные – или игра в футбол, или просмотр матча по ТВ. Неудивительно, что потом они скупают футбольные симуляторы и менеджеры как угорелые.

	игра	издатель
2	Age of Empires III	Microsoft
3	Rome: Total War – Gold Edition	Sega
4	The Sims 2	Electronic Arts
5	F.E.A.R.	Vivendi
6	Battlefield 2	Electronic Arts
7	World of Warcraft	Vivendi
8	Call of Duty 2	Activision
9	The Sims 2: Nightlife	Electronic Arts
10	Civilization IV	Take-Two

PS2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 11.02 – 18.02

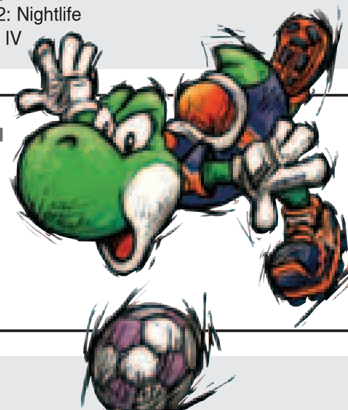
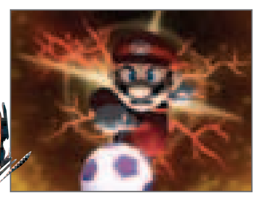
игра	издатель
1 Rugby 06	Electronic Arts

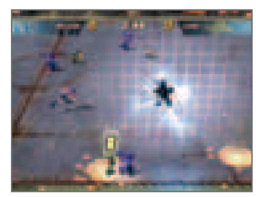
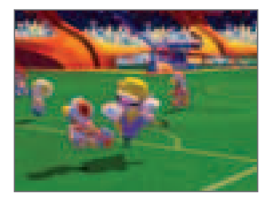



Описание:
Два призовых места – за регби! Rugby 06 от EA получила и больше положительных отзывов от критиков, и вотум доверия от геймеров.

	игра	издатель
2	Rugby Challenge 2006	Ubisoft
3	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
4	FIFA 06	Electronic Arts
5	Torino 2006	Take 2
6	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
7	Buzz! The Music Quiz	SCEE
8	Pro Evolution Soccer 5	Konami
9	Star Wars: Battlefront II	LucasArts
10	Narnia: The Lion, The Witch & Wardrobe	Buena Vista Games

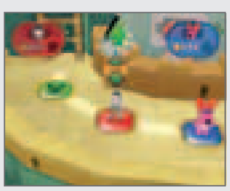
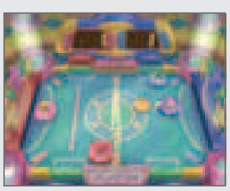
Mario Smash Football

GC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 11.02 – 18.02

игра	издатель
1 Mario Party 7	Nintendo

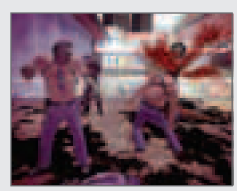



Описание:
В седьмой раз Марио и компания предлагают нам несколько десятков увлекательных мини-игр. Как можно устоять?

	игра	издатель
2	Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo
3	Mario Smash Football	Nintendo
4	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
5	Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft
6	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft
7	Battalion Wars	Nintendo
8	Gun	Activision
9	Disney's Chicken Little	Buena Vista
10	FIFA 06	Electronic Arts

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 11.02 – 18.02

игра	издатель
1 Stubbs the Zombie: Rebel Without a Pulse	THQ

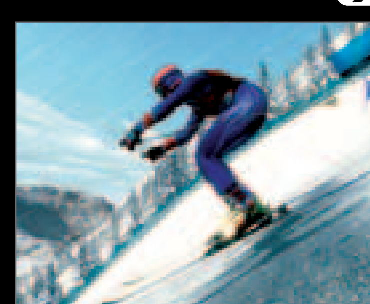
Описание:
Полная юмора история о противостоянии гниющего трупа и всего мира. Пожирание мозгов еще никогда не было таким веселым!

	игра	издатель
2	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
3	Rugby 06	Electronic Arts
4	Rugby Challenge 2006	Ubisoft
5	Pro Evolution Soccer 5	Konami
6	FIFA 06	Electronic Arts
7	Torino 2006	Take 2
8	True Crime: New York City	Activision
9	Psychonauts	THQ
10	Gun	Activision

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Британцы, оказывается, любят не только футбол, но и регби! Два симулятора оного вида спорта от Electronic Arts и Ubisoft идут рука об руку в хит-парадах. Не сдает позиций и «Турин 2006», срывающий куш на популярности Олимпийских игр. Обнадеживает появление Psychonauts в десятке для Xbox – быть может, великолепный платформер от Тима Шафера сможет снискать популярность по эту сторону Атлантики?
В Японии же продолжают править балом обучающие программы для DS: Nintendo действительно удалось расширить свою аудиторию. Новая часть, обучающая жителей Страны восходящего солнца «эйго» – английскому языку – пользуется большой популярностью, и мы уверены, что это явление отнюдь не мимолетное.

В целом же рынок явно оживает, просыпается после праздников – шесть новинок в чарте тому явное доказательство. Tourist Trophy, новая гонка от создателей Gran Turismo, и четвертая часть сериала Onimusha заняли заслуженные места у верхушки хит-парада, а Dirge of Cerberus, долгожданное продолжение Final Fantasy VII, продержалось там недолго, разойдясь, впрочем, впечатляющим тиражом в почти полмиллиона экземпляров. Не желают покидать десятку и обе игры из авангарда Nintendo Wi-Fi Connection.
Что касается матушки-России, то она готова потчевать покупателей локализованными джевелами: тут и X3: Reunion, и Serious Sam 2, и уже упомянутый Torino 2006. A Shadow of the Colossus наконец-то дополз до Горбушки. Не спите! Место ему – на пьедестале почета, а не в аутсайдерах!

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

PS2 07.02 – 16.02

		игра	рейтинг
⊖	1	Prince of Persia: The Two Thrones	24
⊖	2	Need for Speed: Most Wanted	17
△	3	Killzone (Platinum)	17
△	4	Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	17
△	5	Mortal Kombat: Shaolin Monks	13
△	6	The Sims 2	13
△	7	Need for Speed: Most Wanted Black Edition	13
△	8	FIFA 06	12
△	9	Harry Potter and the Goblet of Fire	11
▽	10	Star Wars: Battlefront II	10

PC (BOX) 07.02 – 16.02

		игра	рейтинг
⊖	1	Need for Speed: Most Wanted	34
⊖	2	The Sims 2	26
⊖	3	F.E.A.R. (Director's Cut)	14
△	4	Battlefield 2: Special Forces	13
△	5	Battlefield 2	13
▽	6	Harry Potter and the Goblet of Fire	11
△	7	The Lord of the Rings: Return of the King	10
▽	8	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	10
△	9	Warcraft III: The Frozen Throne	10
⊙	10	Pro Evolution Soccer 5	10

PC (JEWEL) 07.02 – 16.02

		игра	рейтинг
⊙	1	X3: Воссоединение	29
△	2	Герои Мальгримии: Затерянный мир магии	19
▽	3	Проклятые земли: Затерянные в астрале	19
⊙	4	Крутой Сэм 2	16
▽	5	Магия крови	15
▽	6	Max Payne 2	14
⊙	7	Зимние игры: Турин 2006	13
▽	8	Call of Duty 2	13
△	9	GTR	12
▽	10	Корсары 3	10

Информация: Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. Игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10. В рейтинге учитывался реальной объем продаж (не поставки в магазины) за период с 7 по 16 февраля 2006 года.

PSP 07.02 – 16.02

		игра	рейтинг
⊖	1	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	41
△	2	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	24
▽	3	Prince of Persia Revelations	22
△	4	Star Wars: Battlefront II	18
▽	5	The Sims 2	18
△	6	Peter Jackson's King Kong	16
▽	7	Pursuit Force	15
▽	8	SSX on Tour	10
△	9	Harry Potter and the Goblet of Fire	10
▽	10	Lord of the Rings: Tactics	10

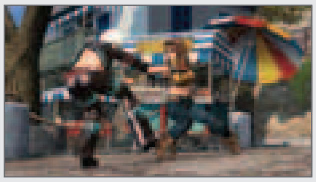
ОБОЗНАЧЕНИЯ

- △ – игра поднялась в хит-параде
- ▽ – игра опустилась
- ⊙ – впервые попала
- ⊖ – позиция не изменилась



XBOX 360 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 11.02 – 18.02

игра	издатель
1 Dead or Alive 4	Microsoft

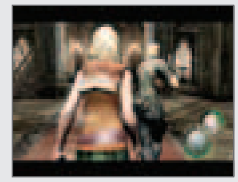


Описание:
Колышущиеся бюсты не пустили взрывающихся машинок на пальму первенства. Приоритеты, однако.

игра	издатель
2 Full Auto	Sega
3 Project Gotham Racing 3	Microsoft
4 Call of Duty 2	Activision
5 Perfect Dark Zero	Microsoft
6 FIFA 06	Electronic Arts
7 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
8 Condemned: Criminal Origins	Sega
9 Quake 4	Activision
10 Tiger Woods PGA Tour 06	Electronic Arts

PS2 (ГОРБУШКА) 06.02 – 19.02

игра	рейтинг
1 Resident Evil 4	67

Описание:
Shadow of the Colossus по величию не уступает бессменному лидеру чарта, Resident Evil 4. Только вот разделяют их восемь позиций.

игра	рейтинг
2 Prince of Persia: The Two Thrones	63
3 Killzone	53
4 Call of Duty: Big Red One	42
5 Pro Evolution Soccer 5	42
6 Soul Calibur III	42
7 Need for Speed Most Wanted	41
8 Tekken 5	38
9 Shadow of the Colossus	36
10 God of War	35

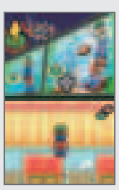
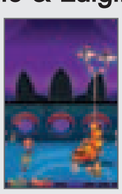
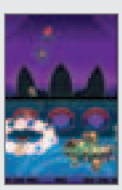
Breath of Fire III






DS (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 11.02 – 18.02

игра	издатель
1 Mario & Luigi: Partners in Time	Nintendo

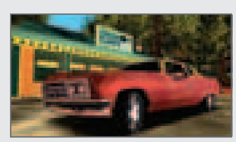
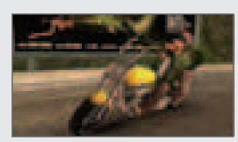




Описание:
Два усатых водопроводчика и два будущих усатых водопроводчика – герои этой RPG. Клауд Страйф завидует.

игра	издатель
2 Mario Kart DS	Nintendo
3 The Sims 2	Electronic Arts
4 Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo
5 Sonic Rush	Sega
6 Nintendogs: Dachshund & Friends	Nintendo
7 Super Mario 64 DS	Nintendo
8 Narnia: The Lion, The Witch & Wardrobe	Buena Vista Games
9 Nintendogs: Chihuahua & Friends	Nintendo
10 Madagascar	Activision

PSP (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ) 11.02 – 18.02

игра	издатель
1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take-Two

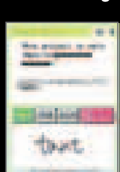
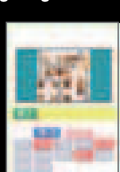
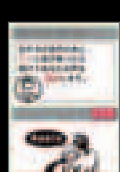



Описание:
Целых три новинки так и не смогли поколебать первенство футбола, гонок и жестоких историй города Liberty City.

игра	издатель
2 Pro Evolution Soccer 5	Konami
3 Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
4 The Sims 2	Electronic Arts
5 Championship Manager	Eidos
6 Gottlieb Pinball Classics	System 3
7 FIFA 06	Electronic Arts
8 Tales of Eternia	Ubisoft
9 WWE Smackdown! VS RAW 2006	THQ
10 Breath of Fire III	Capcom

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

игра	издатель	
1 Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke	Nintendo	DS

Описание:
Dirge of Cerberus продержалась на первом месте лишь неделю после релиза, быстро уступив место очередной части DS Training.

игра	издатель	
-2 Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
-3 Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
4 Tourist Trophy	Sony	PS2
5 Shin Onimusha: Dawn of Dreams	Capcom	PS2
6 Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
7 Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	PS2
8 EyeShield 21	Nintendo	DS
9 Nobunaga's Ambition Kakushin	Koei	PS2
10 Mario Kart DS	Nintendo	DS

Комментарий: Новая («Shin») Onimusha выйдет на Западе уже этой весной. Ищите на диске видеорепортаж об японской версии!



FLASH BACK

1 ГОД НАЗАД

06 (183) 2005





НА ОБЛОЖКЕ: Gran Turismo 4

Японские сериалы первого эшелона прочно обосновались на обложках наших мартовских номеров. В прошлый раз это почетное место досталось MGS, теперь же его заняла культовая GT 4, продолжающая свое развитие по принципу: больше машин, больше режимов, круче графика. Обзор от нашего эксперта Ю. Левандовского с оценкой 9.5 баллов прилагается. Тогда же мы решили поднять одну из наиболее важных для отечественного игростроя тем – локализации. Ведь проблема качественного перевода давно уже стала у нас притчей во языцех. Илья Ченцов исследовал этот вопрос с точки зрения PC-проектов. А в рубрику «Хит» по странному стечению обстоятельств попали игры (The Matrix Online и Dead to Rights 2), ни одна из которых не смогла в будущем похвастать высокими оценками. Рецензии же, напротив, блистали наградами – сразу 5 «Выборов редакции»! ■

Кол-во страниц: **192**

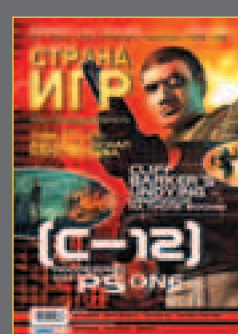
Тираж: **80000**

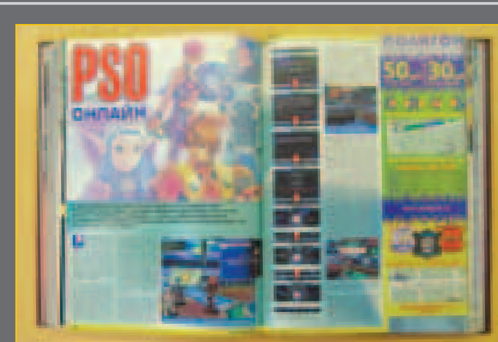
Кол-во материалов: **62**

Бонусы: **DVD**
2 постера
наклейка

5 ЛЕТ НАЗАД

06 (87) 2001





НА ОБЛОЖКЕ: Fallout

В который раз убеждаюсь, что новостной раздел – это самое интересное в старых журналах. Именно там 5 лет назад мы писали о графических технологиях, а главными темами были первые показы прототипа движка Doom III и игрового автомата Virtua Fighter 4. Таких скриншотов тогда не видел никто!
Не забыли мы продолжить уже затянувшийся рассказ о мировой индустрии игр. Сергей Овчинников клятвенно пообещал, что ему нужно еще «лишь два финальных шага». Что ж, поверим. Сразу за этим идет столь редкий для «СИ» постобзор, или два месяца в мире Phantasy Star Online (оригинальные скрины прилагаются). Заметно выделяется «хитовый» раздел, разместивший на своих страницах аж шесть проектов, среди которых отметилась великая GTA3. Из рецензий стоит обратить внимание лишь на две: add-on к Icewind Dale (8.0) и Fear Effect 2 (8.5). ■

Кол-во страниц: **96**

Тираж: **50 000**

Кол-во материалов: **34**

Бонусы: **1 CD**
1 постер

3 ГОДА НАЗАД

06 (135) 2003





НА ОБЛОЖКЕ: Devil May Cry 2

Прекрасные иллюстрации, женский игровой персонаж и... абсолютно вторичный, невыразительный геймплей. Не такого мы ожидали от второй части приключений охотника на демонов. Как результат – всеобщее порицание и оценка в 6.5 баллов.
Спецрепортаж на злобу дня того времени посвящен, конечно же, пиратству, причем в основном его консольной составляющей. Мы постарались посмотреть на проблему со всех сторон, и мне кажется, нам это удалось. В «хитовой» же части номера лично Глагол представил на ваш суд тогда еще раннюю информацию по довольно революционной RTS – отечественной разработке «Периметр». Из обзоров можно выделить лишь знаменитый космосимулятор Freelancer (8.0). А вот «Ретро» порадовала статьей, раскрывающей тайну одной из самых неоднозначных игровых систем прошлого века – Nintendo Virtual Boy. ■

Кол-во страниц: **128**

Тираж: **65 000**

Кол-во материалов: **43**

Бонусы: **1 CD**, **1 постер**

7 ЛЕТ НАЗАД

06 (39) 1999





НА ОБЛОЖКЕ: Heroes of Might and Magic III

И что у нас была за привычка не писать название игры с обложки? Наверное, считали, что настоящие геймеры и так все поймут. А ведь как привлекал бы внимание вынос «Третьи Герои, час пробил...», ну или что-то вроде этого. Так или иначе, тема «Героев» красной строкой проходит через весь номер: обзор с оценкой 9.0 баллов, репортаж из «Буки», компании, занимавшейся локализацией проекта, и конечно реклама «игры всех времен», а также спецвыпуска «СИ», ей посвященного.
А тем временем товарищ Овчинников продолжал знакомить вас с новостями «железного» мира. Главные события – начало продаж Pentium III в России и презентация технологических возможностей еще не вышедшей PlayStation 2. Внимание же владельцев первой версии консоли просто обязаны были привлечь обзоры Final Fantasy VIII (9.0) и Syphon Filter (7.5). ■

Кол-во страниц: **62**

Тираж: **55 000**

Кол-во материалов: **37**

Бонусы: **1 CD**, **1 постер**

Инструкция

1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это увидеть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. Тоже самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (есть на самом диске).



2. Разделы

Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
Видеообзоры – озвученные ролики из лучших компьютерных и видеоигр текущего номера.
Видеопревью – озвученные ролики из игр, только готовящихся штурмовать прилавки.
ВидеоФакты – новостной репортаж «Страны Игр» с демонстрацией видео из игр, находящихся в разработке.
Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».
Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью и прочие «видеоспецы».

Важно!
В большинстве видеообзоров содержится несколько звуковых дорожек. Используйте меню своего проигрывателя или консоли, чтобы выбрать одну из них.

ВИДЕОЧАСТЬ

БОЛЕЕ
60
МИНУТ DVD-ВИДЕО

РОВНО
4
ВИДЕОПРЕВЬЮ

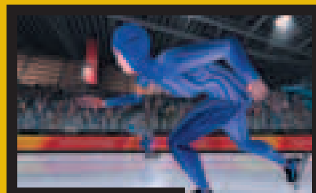
СВЫШЕ
30
МИНУТ ЭКСКЛЮЗИВА



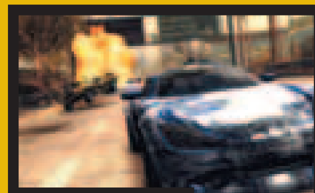
Лучший материал в Видеочасти

Project Gotham Racing 3 (ГЕЙМПЛЕЙНЫЙ ВИДЕОРОЛИК)

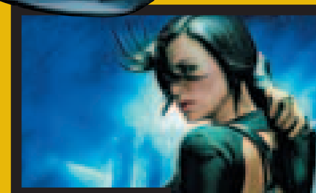




TORINO 2006 (ВИДЕООБЗОР)



BURNOUT REVENGE (ТРЕЙЛЕР)



AEON FLUX (ВИДЕООБЗОР)

Инструкция

3. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть диска с ее помощью посмотреть невозможно, воспользуйтесь любым программным DVD-проигрывателем.

4. Разделы

Демо-версии – устанавливайте и пробуйте игру на зуб.
Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
Софт – полезные и бесполезные программы.
Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и прочие полезные мелочи.
Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
Драйверы – программы для настройки «железа» вашего компьютера.
Bookshelf – отрывки из представленных в одноименной рубрике книг.

5. CD

Часть тиража комплектуется тремя CD. Из-за малого объема носителя (всего 700 Мбайт) мы не можем разместить большие демо-версии, модификации для игр, а также большинство роликов из видеочасти DVD.

PC-ЧАСТЬ

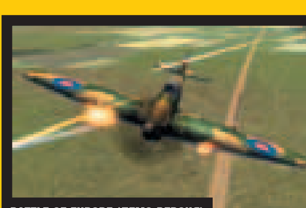
БОЛЕЕ **1 GB** ПАТЧЕЙ

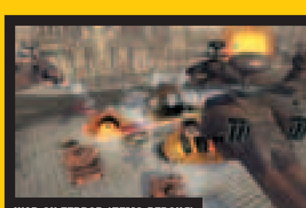
ОКОЛО **1000** ФАЙЛОВ

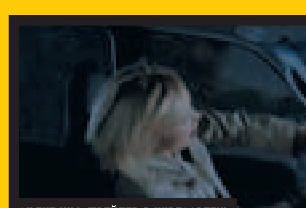
СВЫШЕ **1.4 GB** ДЕМО-ВЕРСИЙ



Commandos Strike Force (ДЕМО-ВЕРСИЯ)

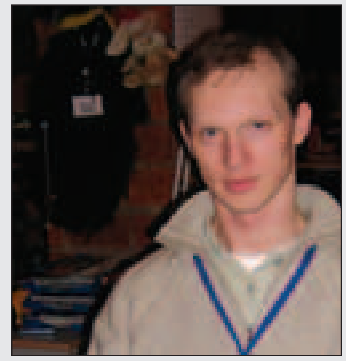

BATTLE OF EUROPE (ДЕМО-ВЕРСИЯ)


WAR ON TERROR (ДЕМО-ВЕРСИЯ)


SILENT HILL (ТРЕЙЛЕР В WIDESCREEN)

Про дополнения

Бывает так, что кампания уже пройдена-перепройдена, компьютерный соперник замучен до кремниевых слез и хочется добавки, но продолжения ждать еще год. Поддержать интерес помогут разнообразные дополнения, модификации (моды) и карты. Они добавляют новые возможности: убийственное оружие и невиданных врагов, свежие сюжетные линии, интересные карты и уровни. Иногда встречаются дополнения, которые по качеству больше похожи на официальные add-on'ы, нежели на творчество энтузиастов, а то и превосходят их. Будьте уверены, благодаря нашему диску вы их не пропустите.
Конкретные инструкции по установке и настройке содержатся в оболочке PC-части диска.

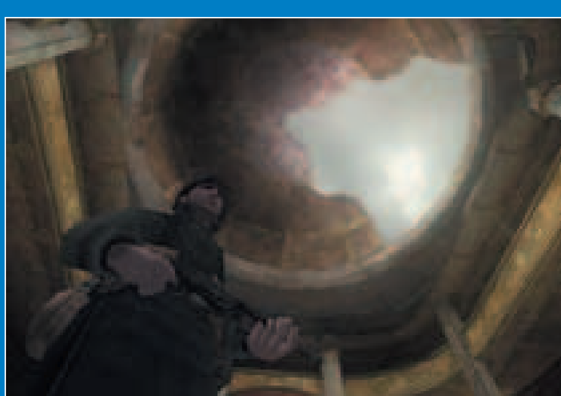


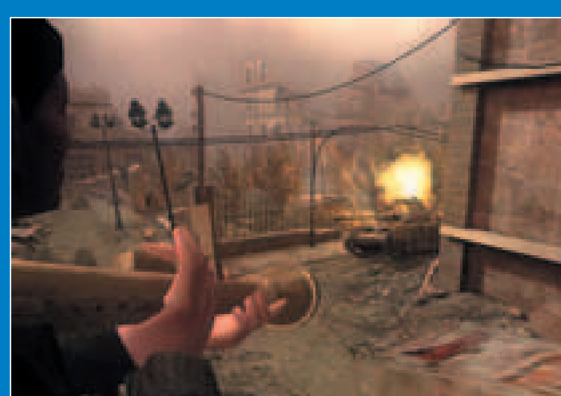
ДЕМО-ВЕРСИИ

Commandos Strike Force

Первое известие о том, что следующая игра серии Commandos будет от первого лица, поразило игровую общественность как гром среди ясного неба. Никак нельзя было подозревать, что создатели решатся на такую резкую смену жанра.
Публично доступная демо-версия Strike Force не заставила себя долго ждать. В ней наши старые знакомые – Зеленый берет, Снайпер и Шпион – снова (ох, и не говорите!) нанесут отнють не дружественный визит в логово к фашистам.

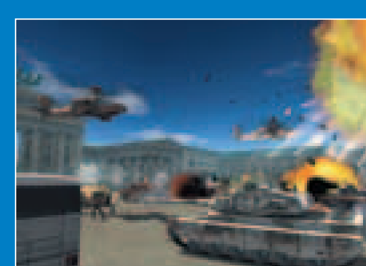
Обучающая миссия во Франции покажет, что шпик под нашим управлением не разучился делать все то, что умел в предыдущих воплощениях. Раздобыв немецкую форму, он несет тихую и незаметную смерть в ряды врага ничуть не хуже, чем раньше.
Действие второго уровня происходит в Норвегии. Здесь работают двое других членов команды, помагая местным повстанцам справиться с волнами захватчиков.





War on Terror

Мировой терроризм волнует не только политиков и спецслужбы. Почуяв, куда дует ветер, разработчики как один начали штамповать игры с участием заросших черной бородой мужиков, вооруженных остатками российской военной техники.
Демо-версия War on Terror, состоит из единственной, четвертой по счету, миссии (Forgotten Hope) в кампании за силы WOFOR. Воевать придется на заснеженной (хм, какой же еще?) Аляске. Поможем силам демократии?



Софт

EarthView 3.4.0

Позволяет поставить на рабочий стол обои или заставку в виде карты мира и глобуса. Трехмерный глобус вращается, отображены участки земли, на которых сейчас день или ночь. Программа легка в использовании, помещается в системный трей.

Advanced X Video Converter 3.9.45

Универсальная программа для конвертирования видео. Поддерживает большинство современных технологий: AVI, DivX, MPEG-4, VCD, DVD и другие. Можно объединить или разбить файлы, извлечь или изменить звуковую дорожку и многое другое.

Nullsoft Install System 2.14

Умеет создавать настоящие инсталляции, архивируя файлы в самораспаковывающиеся EXE. Запоминает последовательность манипуляций с реестром и другие необходимые действия, чтобы полностью подготовить устанавливаемый софт к работе.

IconXP 3.0

Великолепная утилита для создания иконок. Работает с нестандартными размерами и любой глубиной цвета, умееи читать-писать во все современные форматы. Внутри есть необходимый набор несложных эффертов и операций. И невероятно легка в обращении.

ЧАВО

Q: Где ролики, что написаны в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD часть, то просматривать ее надо через приставку, бытовой DVD-плеер или через DVD компьютера. Как это делать, смотри на первой полосе.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Первым делом надо оценить его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Если проблем нет, то советую положить диск между двумя листами бумаги, и придавить сверху книжкой. Если после этого диск по прежнему не читается, то напишите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно укажите вашу проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

SHAREWARE

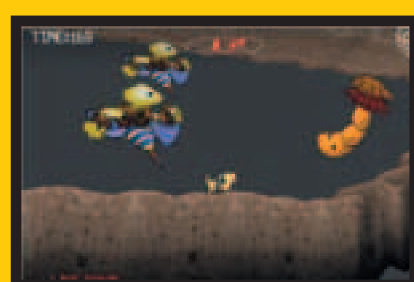
Cedric and the Revolution

Пока эльфы в зеленых шапочках машут мечами, эльфы в синих шапочках решают свои проблемы более интеллектуальным путем. Помогите Седрику устроить демонстрацию протеста... ну, или то, что из этого получится.



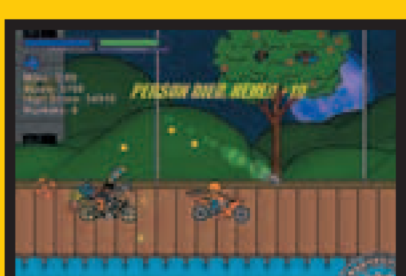
Cannon Cat

Если кошка привязана к пушке, получится Postal 2. А если пушку привязать к кошке, да еще использовать ее одновременно как оружие и как реактивный двигатель – выйдет сумасшедшая японская аркада Cannon Cat.



Street Bike Fury

Трюкач-убийца на мотоцикле – и это не Shadow the Hedgehog! Отстреливаемся от врагов и делаем трюки, чтобы восполнять здоровье.

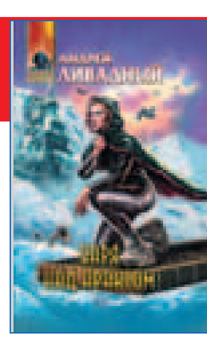


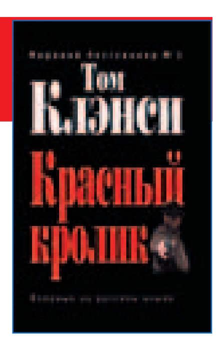
Raptor

Action-adventure из жизни разумных динозавров. Ну, не таких уж и разумных – скорее, просто говорящих.



BOOKSHELF





На диске ищите отрывки из романов Тома Клэнси «Красный Кролик» и Андрея Ливадного «Заря над Араксом».
«Красный кролик» относится к циклу о Джеке Райане и является следующей по счету книгой после знаменитой «Радуги Шесть». «Заря над Араксом» – космическая опера, посвященная конфликту между человечеством и созданными им машинами.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:
- Battle of Europe
- Commandos Strike Force
- War on Terror
- Loco-mania

Моды для
- Battlefield 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- DOOM 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Operation Flashpoint: Resistance
- Quake 4
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: Univercity
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

Патчи для:
- Перл-Харбор 4.03m
- Battlefield 2 v1.2
- Dungeon Lords v1.4 English
- F.E.A.R. v1.03 UK
- rFactor v1.081 beta
- Star Wars Battlefront II v1.1 DVD Euro
- Star Wars: Empire at War 1.02
- The Regiment v1.01
- Vampire: the Masquerade - Bloodlines v2.1a unofficial
- World of Warcraft v1.9.4 EU

Shareware (Freeware):
- Cedric and the Revolution
- Raptor
- Street Bike Fury
- Cannon Cat

Widescreen:
- Scanner Darkly
- Silent Hill
- Stormbreaker

Bookshelf:
- Том Клэнси – «Красный Кролик»
- Андрей Ливадный – «Заря над Араксом»

Киберспорт:
- Лучшие демки по Counter-Strike, Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne

Галерея:
- Обои, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои к рубрике «Банзай!»

Бонус:
- Старые номера «СИ»
- Скины для WinAmp'а
- Подборка обоев
- Рубрика «Юмор»

Софт:
- PC Anti-Hijacker 1.21
- Passmark MonitorTest 2.2
- NVIDIA BIOS Editor 2.6a
- Nullsoft Install System 2.14
- NikSaver 1.44
- MemInfo 1.75
- Kerish Doctor 2006 2.40
- Internet Download Manager 5.02
- IconXP 3.0
- Fresh UI 7

Драйверы:
- ForceWare 87.15 Windows Vista x64 (Added on 2/24/06)
- DNA-Force 2.4.8310 (Added on 2/24/06)
- ForceWare 83.50 Win2000/XP (Added on 2/23/06)
- DNA-ATi 4.5.6.1-32x (Added on 2/21/06)

Музыка:
- Guitar Freaks 2nd Mix

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREEWARE)

Дополнения

Space Hulk Coop v0.8 (Warhammer 40 000: Dawn of War)





В 1995 году на PlayStation вышла Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels, FPS с элементами стратегии. А всего через десяток лет появилась Warhammer 40 000: Dawn of War, для которой и предназначен этот мод. В нем Терминаторы, каждый из которых имеет уникальную «профессию» и оружие, прогуляются по уровням из оригинальной игры. Кроме них можно поиграть за Некронов, отлично вооруженных, но слабых в рукопашном бою. В качестве врагов выступают Chaos Warp Spawns и Genestealers.
В этой версии появился режим Retrieve Relic, в котором нужно захватить реликвию и доставить ее к зоне выхода. Интерес в том, что зона располагается случайным образом.
Фанаты вселенной Warhammer оценят результат по достоинству, а геймеры со стажем смахнут слезу умиления.

In Hell 1.0 (Doom 3)





Вы в Doom 3. Без фонарика. Без подсказок PDA. Один против толп адских созданий, преградивших путь к выходу. Архитектура, близкая по духу Ultimate Doom, давит на сознание. Измененный звук пугает и вызывает зловещие предчувствия. Остается только покрепче сжать верный дробовик и… бежать!
Благо, stamina в аду (In Hell) не заканчивается. Помочь выжить призваны и другие измененные правила игры: поведение оружия и физика моделей. В multiplayer'е новшества останутся. Противников в кампании не слишком много, но сражение с ними от этого не стало легче. Игрока не балуют горами оружия и аптечек, снаряжения выдается ровно столько, сколько понадобится для сражения с монстрами. На счету каждый патрон, каждый тип оружия перестает быть обузой.

Ravenholm (Half-Life 2)





При всем многообразии уровней Half-Life 2 один из уголков City 17 выделялся особенно. Ravenholm, проклятое место, где главенствуют hedcrab'ы, превратившие местное население в зомби. Даже силы Combine боялись там появляться.
Благодаря чешским поклонникам Half-Life 2 теперь появилась возможность снова пройтись по улицам Ravenholm еще раз. Новое приключение будет гораздо опасней прежнего: никаких гравитационных примочек, никаких автоматов. По самому страшному месту в City 17 придется передвигаться с пистолетом, да с верной монтировкой. Не стоит думать, что компания создана для смертников: умело используя особенности уровней, можно справиться с полчищами зомби. Создателям Ravenholm смогли добиться практически идеального баланса, который и среди коммерческих работ встречается нечасто.

«Имени Скального Наездника» (The Elder Scrolls III: Morrowind)





Российские любители The Elder Scrolls III: Morrowind редко, но метко выдают на-гора вещи, которые на голову превосходят зарубежные работы. Один из таких примеров перед вами. «Имени Скального Наездника» – это не просто новый дом, очередной комплект брони или квест. Это по-настоящему масштабный plug-in, содержащий огромное количество нового контента. Прологом «Имени Скального Наездника» стал квест, который удивит даже бывалых игроков. Простой поход по зачистке родового захоронения от нечисти оборачивается ожесточеным сражением, в котором задействованы десятки персонажей. И это лишь вступление целой серии квестов, пройти которые способны лишь по-настоящему «прокаченные» персонажи. Наградой за прохождение будут очень мощные доспехи, множество магических предметов, а также две симпатичные компаньонши.

ГАЛЕРЕЯ

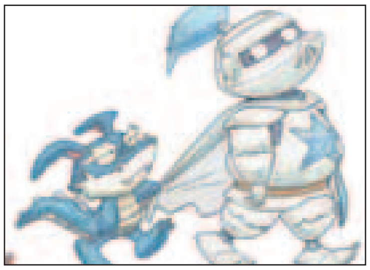
На диске расположились не только видеоматериалы и игры. Каждый номер мы наполняем раздел «Галерея» обоями, скриншотами и просто картинками к статьям в номере. Наслаждайтесь!



Aeon Flux



Viewtiful Joe Double Trouble!



PoPoLoCrois



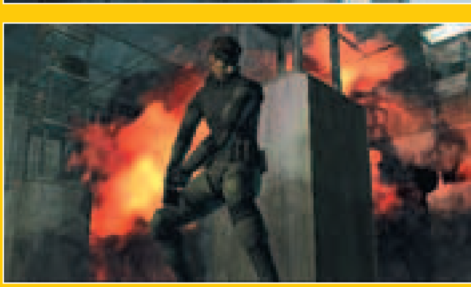
«Пункт назначения» (Widescreen)

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВИДЕОСПЕЦЫ

Фильм-нарезка Metal Gear Solid





Насладитесь каждой из тридцати минут последней части фильма по игре MGS: The Twin Snakes.

Интервью с Такахиро Сакиямой



Руководитель Konami расскажет о последней, пятой части легендарного jRPG-серила Suikoden, которая появится в Европе в августе этого года.

Видеообзоры

Battalion Wars



Лучшая игра номера, великолепная action/strategy для Gamecube. Читайте в журнале, смотрите на диске.

Blitz The League



Рассказ о том, как отдавать пас, как замедлять время, как ломать кости, как добивать противника.

Chaos League: Sudden Death



Какой американский футбол, что вы! На поле разрешены и поощряются магия и членовредительство!

Видеофакты

Rebel Raiders



Take Command: 2nd Manassas



В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игроиндустрии всего мира. Краткое, сжатое изложение позволит быть в курсе всех значимых событий и анонсов. На этом диске мы расскажем о:

- Dead Rising
- Ghost Recon: Advance Warfighter
- Far Cry Instincts: Predator
- SUN: Soul of the Ultimate Nation
- Power Stone Colections
- Dreamfall: the Longest Journey
- Rebel Raiders
- Take Command: 2nd Manassas
- Savage 2: A Tortured Soul

ВИДЕОПРЕВЬЮ

Suikoden V



А мы не стали ждать выхода англоязычного Suikoden V – играли в японскую и дарим вам это видеопревью!

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII



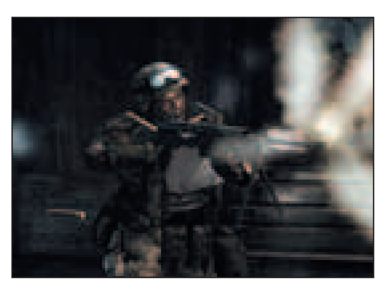
«Ах, Final Fantasy VII! Ах, Винсент Валентайн! Ах, action/RPG!». Пока все ждут, мы уже прошли игру.

Onimusha: Dawn of Dreams



Только представьте: Данте из DMC3 дерется, словно в Genji, и решает головоломки, будто в Lost Vikings!

Battlefield 2: Modern Combat



С завистью глядите на писишников? Улучшенный и похорошевший – маэстро идет к вам в гости.

Лучшие видеоролики

Dead Rising

(геймплей)

Считаете, что знакомы со всеми способами «общения» с зомби? Этот ролик докажет, что это не так. Пистолеты с дробовиками вышли из моды и используются скорее вынужденно: в этой игре придется вооружаться деревянными скамейками, огромными ножницами для металла, горшком с кактусом и дынями из продуктового отдела. Герой рубит направо и налево игрушечным lightsaber'ом, переключившись в режим от первого лица, мечет тарелки, стараясь лишить ходячий труп головы. В общем, развлекается по полной.





Ghost Recon: Advance Warfighter

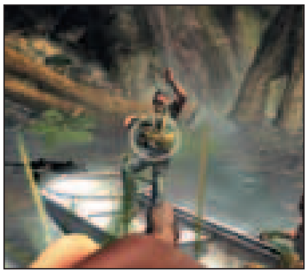
(трейлер)



Ролик, показывающий сетевой режим нашей «темы номера». В любом FPS самая интересная часть – битвы между живыми людьми. А если война идет на недоступном широкой публике поле боя, Мехико 2013 года, интересно вдвойне!

Far Cry Instincts: Predator

(трейлер)



Солнце, море, волны, пляж. Нет, это не Крым и не Турция, а безымянный остров. Нет, серфингом в этой эксклюзивной игре для Xbox 360 заниматься не нужно. Нужно удивляться шейдерам DirectX 10, преимущество которых очевидно.

Dreamfall: the Longest Journey

(трейлер)



Любите приключения? А игры жанра adventure? Если ответ – положительный, спешите видеть этот трейлер. «Нескучные локации, интересные персонажи, чарующая музыка,» – эти слова вы с легкостью сможете сказать, просмотрев его.

SUN: Soul of the Ultimate Nation

(трейлер)



Создатель широко известной в Азии MMORPG под кратким названием Mu произвел еще одну игровую вселенную. Пусть она только начинает свой лицензионный путь из родной Кореи, но на такую заставку стоит взглянуть!

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Трейлеры:
- Project Gotham Racing 3
- Burnout Revenge
- Dead Rising
- Ghost Recon: Advance Warfighter
- Far Cry Instincts: Predator
- SUN: Soul of the Ultimate Nation
- Power Stone Colections
- Dreamfall: the Longest Journey
- Rebel Raiders
- Take Command: 2nd Manassas
- Savage 2: A Tortured Soul

Видеопревью:
- Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII
- Onimusha: Down of Dreams
- Battlefield 2: Modern Combat
- Suikoden V

Видеообзоры:
- Blitz The League
- Battalion Wars
- Chaos League: Sudden Death
- Torino 2006
- Aeon Flux

Special:
- Metal Gear Solid: The Twin Snakes
- Интервью с Такахиро Сакиямой

ВидеоФакты:
- Dead Rising
- Ghost Recon: Advance Warfighter
- Far Cry Instincts: Predator
- SUN: Soul of the Ultimate Nation
- Power Stone Colections
- Dreamfall: the Longest Journey
- Rebel Raiders
- Take Command: 2nd Manassas
- Savage 2: A Tortured Soul

БАНЗАЙ!

Нас часто обвиняют, что мы, мол, не любим японскую рок-музыку. Нет, почему же. Любим. Так уж получается, что в аниме j-rock звучит нечасто, значит, и на диск «Страны» попадает далеко не всегда. Сегодня особый случай: на DVD-части – клип на песню Season's Call в исполнении рокера Хайда, а на PC-половине – традиционная подборка обоев для рабочего стола.



SPECIAL

Вы, наверно, и предположить не могли, что просмотр роликов может быть настолько веселым занятием! Но в раздел «Особое» попали музыкальные клипы, нарезанные из Shadow of the Colossus, Dragon Quest VIII и Final Fantasy IV Advance. Теперь вы точно все поймете.



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360, PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI / Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Red Storm / GRIN
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	17 марта (Xbox, Xbox 360) 31 марта (PlayStation 2, PC)

■ ОНЛАЙН:
http://www.ghostrecon.com





Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

11 апреля прошлого года. На официальном сайте Ghost Recon появляется новость, шокировавшая многих: Ghost Recon 2 не выйдет на PC. Разработчики оправдываются: «нам пришлось принять непростое решение. С одной стороны, мы боимся разочаровать верных поклонников Ghost Recon, с другой – опасаемся выпустить продукт, не отвечающий нашим высоким требованиям. Для работы над следующей частью игры потребуются значительные трудовые ресурсы, и параллельная разработка наверняка сказалась бы на качестве или Ghost Recon 2 PC, или Ghost Recon 3. Третья часть будет куда более выдающимся произведением. В интересах геймеров будет отменить выпуск PC-версии Ghost Recon 2».

Сейчас, по зрелом размышлении, это известие печальным не назовешь. Консольная версия Tom Clancy's Ghost Recon 2 прижилась на Xbox; отличные режимы многопользовательской игры обеспечили ей долгие года. А если бы PC-порт превратился в такое же глумление над идеалами сериала, как Rainbow Six: Lockdown, то лучше бы ему, в самом деле, не появляться на свет. Третья часть спецназовского симулятора Ghost Recon должна реабилитировать Red Storm в глазах игроков: для PC, Xbox 360 и консолей этого поколения (PlayStation 2 и Xbox) разрабатываются три непохожие друг на друга версии на трех разных движках, действие отфутболено в будущее, и только стержневой геймплей остался в неприкосновенности.

Все любят посудачить о будущем игровой индустрии. И мало кто в наших кругах задумывается, какой будет война завтрашнего дня. Третьей мировой – вряд ли. На планете существуют международные организации, поддерживающие баланс сил в мире, и если одна страна-агрессор отважится выступить против всех, с ней быстро справятся войска союзников, наученных горьким опытом прошлой мировой войны. Многотысячные сражения сегодня ничего не решают. Угроза нашего времени – терроризм. Чтобы противостоять ему, не нужны легионы призывников. Нужен один оснащенный по последнему слову техники отряд, который бил бы редко, но метко. Здравствуйте, это спецназ «призраков», Ghost Recon. Американское правительство прекрасно осознает, что поиск способа выиграть партизанскую войну – вопрос жизни и смерти (напомню, раньше считалось, что партизанская война заведомо проигрышна для армии-оккупанта). Яйцеголовые разрабатывают системы координации военных действий и оповещения солдат в реальном времени. Разумеется, все действительные разработки американской армии засекречены, а в Ubisoft делают научно обоснованную догадку – каким будет спецназ через десять лет? Приходят к выводу: подключенным к Сети. Оставим за кадром новые типы брони и универсальные штурмовые винтовки. Революция вот в чем: за спиной каждый солдат носит миниатюрный передатчик, каждому в шлем идет сетевой кабель, а на поверхность защитного стекла шлема проецируется масса информации: положение врагов и союзников, приказы, информация о состоянии оружия, сводки с фронта, даже выпуски новостей. Главным козырем в борьбе с террористской гидрой станет не количественное, а техническое и информационное превосходство. Представьте, например, такой вариант операции: командир запускает в воздух легкого дрона-разведчика, тот обнаруживает расположение противника и передает его непосредственно на дисплей хозяина. Остается только зайти с подветренной стороны и застать врасплох просвечивающие сквозь стены красные силуэты.

Такой спецназ как нельзя лучше подходит для ситуаций, требующих немедленного реагирования. Например, для такой: в 2013 году в Мехико международный саммит в одночасье превращается в международный кризис. Повстанцы атакуют лидеров крупнейших мировых держав, убивают премьер-министра Канады и похищают президентов Мексики и США. Первое задание «призраков» – нейтрализовать преступников и обеспечить безопасность «VIP номер один». Конечно, одной интригой с президентом не обойдется. Но действие игры с первых минут и до последней заставки будет происходить в Мехико и только в Мехико, в нескольких районах одного города. Сюжет объединяет разные версии игры: в каждой из них будет показана некоторая часть глобальной истории, а кое-какие миссии будут общими. Зато графика и геймплей на каждой платформе – свои, единственные и неповторимые.





СПИНА К СПИНЕ, ОТ СТЕНКИ К СТЕНКЕ – ОТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ТОВАРИЩАМИ ПО КОМАНДЕ ЗАВИСИТ ЖИЗНЬ ОТРЯДА.



На смену M16

Американские военные еще с девяностых годов ищут замену надежной и удобной, но морально устаревающей M16. До недавних пор считалось, что совсем скоро солдат будут экипировать многофункциональными штурмовыми винтовками XM8 (если бы XM8 была одобрена, ее бы переименовали в M8). Однако винтовка оказалась недостаточно удачной, а стоимость перевооружения – слишком высокой, и в конце прошлого года проект был заморожен. Есть мнение, что армия рассматривает другие варианты: например, бельгийский FN SCAR, немецкий H&K 416 или австрийский Steyr AUG.





PC



В ЛЕВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ – ТАК НАЗЫВАЕМЫЙ CROSS-COM. СЕЙЧАС ОН ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО ВИДИТ НАШ ПРИСЕВШИЙ В ЦЕНТРЕ ЭКРАНА ТОВАРИЩ.



FPS С ВПОЛНЕ НЕДУРНОЙ КАРТИНКОЙ. ОТЛИЧАЕТСЯ КОМПАСОМ ВНИЗУ ЭКРАНА, ТРЕМЯ «ПРИЗРАКАМИ» НА ПОДХВАТЕ И ЗДАНИЯМИ, СВЕТЯЩИМИСЯ АКИ ЛАМПОЧКИ ИЛЬИЧА. НА XBOX 360 ЭФФЕКТ HDR ВЫГЛЯДИТ БОЛЕЕ ЖИЗНЕННО.



ПРОСТЫЕ КРОССОВКИ – САМАЯ УДОБНАЯ ОБУВЬ ДЛЯ ГОРОДСКИХ БОЕВ.

Персональные компьютеры – родина сериала Ghost Recon. Авторы Advanced Warfighter понимают, как важно не прощелкать самую верную аудиторию. Над созданием игры корпит команда в сто шведов на студии GRIN под руководством бывших сотрудников спецподразделений страны. До сих пор эта компания активно работала на военную промышленность Швеции, походя выпустила парочку негромких игр для консолей текущего поколения. Позже GRIN стала одной из первых студий, которые взяли на вооружение шейдерные технологии при запуске GeForce 3. Для PC-версии команда разрабатывает универсальный и масштабируемый движок Diesel («универсальный» – значит, мы, возможно, увидим и другие игры на его основе; «масштабируемый» – значит, может работать на разных конфигурациях с разным качеством графики). Advanced Warfighter на персональных компьютерах будет шутером от первого лица, и только им: ведь именно этот вид больше всего подходит для управления с мыши и клавиатуры. Компьютерщики быстрее целятся и точнее стреляют, поэтому на улицах Мехико появится больше метких партизан, дополнительные укрытия. В PC-версии появятся эксклюзивные тактические элементы, как то расширенный набор приказов и инструменты планирования на тактической карте. После чудесного превращения Rainbow Six: Lockdown из симулятора в дешевый шутер эти изменения остается только поприветствовать. В PC-версии нет такого богатого набора почти акробатических движений, как на Xbox 360 (об этом – чуть ниже), нет военной техники, которой можно было бы управлять, зато есть особая схема выглядывания из-за углов: тянуть шею разрешается аж в восьми направлениях. Графика на PC даром что поддерживает технологию HDR, а все равно хуже, чем на Xbox 360. Особенно разработчики гордятся взрывами: мол, некоторые особенные моменты в игре запомнятся вам надолго. Мы еще собираемся лично сравнить качество графики в Advanced Warfighter на PC и Xbox 360 – это редкий способ узнать, на какой платформе сегодня можно получить самую четкую и живую картинку. К этому вопросу мы обязательно вернемся в обзоре.



ЭФФЕКТ HDR В ДЕЙСТВИИ – ГЛАЗА СОЛДАТА ПРИВЫКЛИ К ТЕМНОТЕ, И ВСЕ, ЧТО НА СОЛНЦЕ, СЛИВАЕТСЯ ДЛЯ НЕГО В БЕЛОЕ ПЯТНО.

Разведка с воздуха

Несмотря на то что летающие машинки-патрульные не раз встречались в Metal Gear Solid 2, на самом деле армии мира их не используют. Сейчас для беспилотной разведки и наблюдения применяются либо легкие планеры, либо быстрые ракеты, начиненные записывающим оборудованием. Слева – настоящий беспилотный разведчик. Справа – тот, который можно увидеть в игре.





Xbox 360



ВОТ ТАКИЕ СЦЕНЫ МЫ ИМЕЕМ В ВИДУ, КОГДА ГОВОРИМ, ЧТО ПОДОБНОЙ ГРАФИКИ НА КОНСОЛИ ЕЩЕ НЕ БЫЛО.



ПО СЛОВАМ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ, КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ – ПЛОЩАДКА СО СТОРОНАМИ В 800 МЕТРОВ.

Много и не раз говорилось о том, что игры стартовой линейки Xbox 360 не используют и половины возможностей приставки. Advanced Warfigher должна была выйти в одно время с запуском консоли, но в Ubisoft решили не пороть горячку. Релиз отложили на четыре месяца, зато теперь третья часть Ghost Recon кроет любую другую игру на Xbox 360, как бык овцу. Бронежилеты «призраков» смоделированы вплоть до последнего ремешка, мексиканское солнце слепит глаза технологией HDR, текстуры – четче не бывает, видимость – на два километра в любую сторону, пули поднимают снопы пыли с земли и оставляют аккуратные вмятины в металле. Нашлось применение и многоядерной архитектуре Xbox 360: пока вы любуетесь достопримечательностями Мехико, в небольшом коммуникаторе (он зовется Cross-Com и располагается в левом верхнем углу) в реальном времени показывается, что видят товарищи – только представьте, какие возможности это открывает в сетевой игре! Более того, в игре нет ни одного экрана загрузки. По окончании задания «призраки» занимают места в вертолете или БМП и путешествуют к месту следующей миссии. Игра втихую вычищает из памяти прошлый район города и загружает следующий, но для игрока действие остается непрерывным – он смотрит инструктаж на защитном стекле шлема, отстреливается из станкового пулемета от боевиков на крышах, проверяет оружие и боекомплект, зубоскалит с сослуживцами. Только на Xbox 360 под нашим командованием окажется кое-какая техника: боевые машины US Stryker и M-2 «Брэдли», танк «Абрамс», вертолет «Апач». Командная схема напоминает ту, что используется в Brothers in Arms: достаточно посмотреть в нужную точку, махнуть рукой – и танк тут же отправится исполнять приказ. А если вы забыли, что происходит с любимой машинкой, можно освежить память, пощелкав целями в окошке Cross-Com. Новую степень свободы в сетевой игре откроет воздушный дрон-разведчик: его можно послать в любую точку карты, и тогда каждый попавший в его поле зрения противник подсветится красным на дисплеях вашей команды. С одной стороны, автоматического шпиона не так сложно сбить. С другой, на этом тоже можно подловить нерасторопного противника: только тот достанет снайперку и прицелится, как получит пулю в лоб от хитрого кемпера.

По умолчанию в игре используется вид от третьего лица, в котором и рекомендуется играть. Любители настоящего Ghost Recon могут перейти и в традиционный для серии FPS-режим. Для Xbox 360 «призраков» научили выполнять несложные трюки, которых нет в других версиях: например, можно прятаться за укрытиями, высовываться, отправлять в цель короткую очередь и снова прятаться. Лежащий на пузе персонаж может перекатиться в сторону, а бегущий спецназовец – с разбега нырнуть в укрытие.

Отдельно нужно упомянуть многопользовательские режимы. Их много. Очень много. Разрешено настраивать каждый параметр матча, начиная от внешнего вида героев и заканчивая выбором между FPS и TPS. Можно запретить некоторые виды камуфляжа или оружия, приборы ночного видения, выбрать расположение точек респауна – в Red Storm утверждают, что количество возможных комбинаций исчисляется сотнями, если не тысячами. Для сетевой игры заготовлено десять карт, еще четыре войдут в бесплатную кооперативную кампанию, которая скромно называется Chapter One. Если она будет пользоваться успехом, следующие «главы» можно будет скачать с Xbox Live Marketplace за разумную плату.

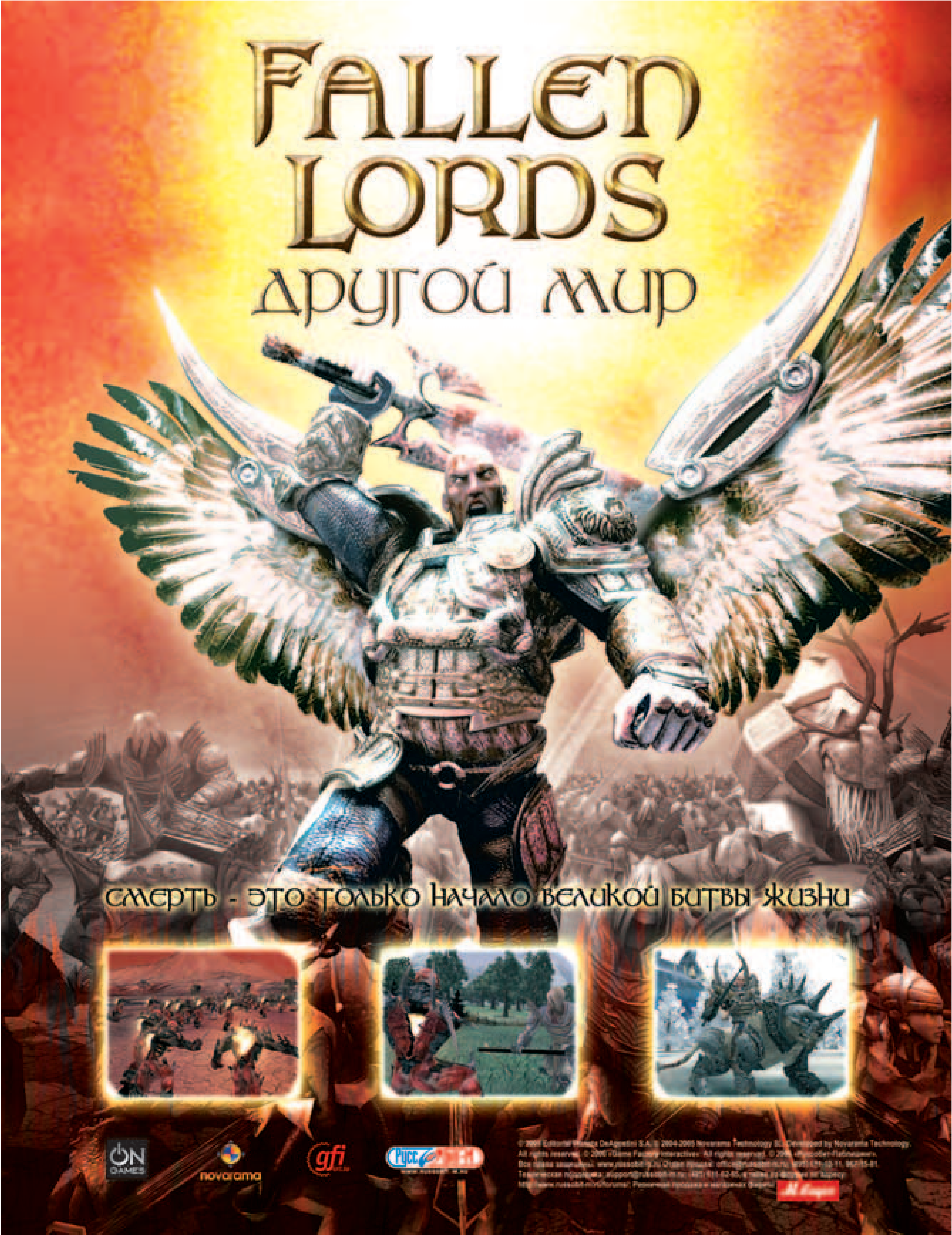


НЕПРОСТИТЕЛЬНАЯ ОПЛОШНОСТЬ: ЧЕТКИЕ-ЧЕТКИЕ ТЕКСТУРЫ НА СТЕНЕ И РАЗМЫТАЯ ФОРМА НА «ПРИЗРАКЕ» (СЛЕВА).

Солдаты будущего

Новейшая история: в конце девяностых многие страны мира запустили проекты под общим названием Future Soldier. Цель: дать пехоте подавляющее преимущество над противником. Средства: улучшенное существующее вооружение и комплект ранее не использовавшегося сверхсовременного оборудования. В США, например, ученые работают над проектом Land Warrior, цель которого – превратить каждого солдата в автономную боевую единицу. Система успешно прошла внутренние испытания в 2004-2005 годах, но до сих пор не достаточно надежна для использования в бою.




FALLEN LORDS
ДРУГОЙ МИР
СМЕРТЬ - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО ВЕЛИКОЙ БИТВЫ ЖИЗНИ
ON GAMES
novarama
gfi

Xbox / PS2



XBOX И PS2: СРЕДНЕНЬКАЯ ГРАФИКА, ОДИН НАПАРНИК, НИКАКИХ ТАКТИЧЕСКИХ ВЫКРУТАСОВ.



МЕТАНИЕ ГРАНАТ ВЫГЛЯДИТ ОЧЕНЬ СТРАННО. ЗАМАХА НЕ БЫЛО – А ОНА УЖЕ ЛЕТИТ.

С версиями игры для платформ сегодняшнего дня дела обстоят не ахти. За несколько суток до сдачи номера из Ubisoft прислали тестовую версию Advanced Warfighter для Xbox. Посмотрели. Впечатления смешанные: средненький спецназовский FPS. Уже получше, чем Ghost Recon 2, но все еще в подметки не годится версиям для PC и Xbox 360. Разработчики втиснули старшую версию игры в прокрустово ложе немощных консолей-старушек и отсекли все лишнее. Первой под нож пошла современная графика, уступившая место обычному движку – такому же, на котором был создана предыдущая часть. Вслед за графикой отправились сослуживцы и военная техника – на PS2 и Xbox можно управлять только одним напарником и только простейшими командами «поди» и «к ноге». Безукоризненно четкий в других версиях Cross-Com выдает замыленный и дерганый видеопоток, где сложно что-либо разобрать. К счастью, в игре осталась тактическая карта и обширные нелинейные уровни. Добраться до цели задания можно разными путями, причем на каждом ждут свои сюрпризы. Например, дополнительные задания (уничтожить легковооруженный конвой противника или помочь союзникам отразить атаку). Не понравились и «тачки сохранения»: эдакие расставленные по уровню машинки, которые мгновенно лечат героя, пополняют боезапас и записывают сохранения. Разве такие вольности мы ждем от спецназовского симулятора? Видно, по сложившейся традиции к консольной версии игры в Ubisoft отнеслись спустя рукава. Мы им это еще припомним, когда придет время для рецензии.

Резюмируем для тех, кто первым делом читает финальный абзац, чтобы узнать, чем все кончилось: Advanced Warfighter на PS2 и Xbox – довольно бестолковый FPS в традициях Ghost Recon 2, это раз. Его однофамилец на PC – серьезный тактический FPS, который смягчит разочарование от чересчур аркадной Rainbow Six: Lockdown, это два. Наконец, Advanced Warfighter на Xbox 360 – игра «второй волны», которая выжимает из консоли невиданные мощности, это три. Именно на Xbox 360 будет лучшая графика и самый богатый мультиплеер. Все варианты игры объединены общим сюжетом и местом действия, но в каждом будут какие-то отступления. И пока вы думаете, на какой платформе лучше играть в Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, мы стараемся решить, как быть с обзором. Кажется, впервые в истории «СИ» нам придется писать сразу три рецензии на одну игру. ■



ЧЕРЕП НА РУКАВЕ И МОДНАЯ ФОРМА – ПЕРУМОВ БЫЛ БЫ ДОВОЛЕН.

На Xbox 360 под нашим командованием окажется кое-какая техника: боевые машины US Stryker и M-2 «Брэдли», танк «Абрамс», вертолет «Апач».






Военная техника

Эти машины будут использоваться в Advanced Warfighter на Xbox 360: (справа налево) US Stryker, M-2 «Брэдли», танк «Абрамс», вертолет «Апач».



1С ассоциация магазинов
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам сетевых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
Звёздные волки 2
RAMADANTA
NA-109.12
1С
Xbow SOFTWARE
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2005 X-BOW SOFTWARE.
Все права защищены.



BLACK HAWK DOWN

LAND WARRIOR

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



Delta Force
Сериал

Компания Novalogic подарила миру компьютерных игр Arkanoid, хотя помнят об этом немногие. Куда большую известность ей принесли серии вертолетных симуляторов Comanche и танковых Armored Fist. Изрядно поднаторев в отображении боевых машин, в 1998 году разработчики решили переключиться на живых людей. Так на свет появилась первая часть одного из самых старых тактических симуляторов – Delta Force.



DELTA FORCE

НА ВСЕ ВОПРОСЫ ДАДИМ МЫ ОТВЕТ – У НАС ЕСТЬ ПУЛЕМЕТ, А У ВАС ЕГО НЕТ.



DELTA FORCE XTREME

АЛЬФА И ОМЕГА. СПУСТЯ СЕМЬ ЛЕТ ВСЕ ВЕРНУЛОСЬ К ТОМУ, С ЧЕГО НАЧИНАЛОСЬ.

DELTA FORCE

В ту пору «реализм» был еще в диковинку. У всех в мозгах накрепко засели аптечки, сбор ключей, боссы и остальные атрибуты FPS, заложенные еще в Wolfenstein 3D. Тем сильнее удивлялся игрок, когда знакомился с творением Novalogic. Вместо тесных коридоров – огромные пространства, раскинувшиеся на сколько хватает глаз. Вместо внушительного арсенала – нож, бинокль, пистолет и одно основное оружие. И что самое главное – игра не прощала ошибок. Пара вражеских попаданий – и ты труп, начинай миссию сначала. Достоверность происходящего ошеломляла. Получили задание, выбрали снаряжение, высадились с вертолета в нужном месте – и не на какой-нибудь секретной базе, а в самой обыденной пустыне или горах. Есть устройство GPS, которое передает карту со спутника, на ней отмечены важные точки. И если показано, что до цели полтора километра – то столько до нее и бежать. Заметил противника – изволь прицелиться, и при этом учитывать ветер, расстояние и отдачу. Наблюдая за трассерами от пуль и корректируя по ним стрельбу, сложно было избавиться от чувства, что в жанре шутеров наступил некий важный перелом.
Незатейливый, «мультяшный» отстрел выдуманных монстров сменился охотой на почти настоящих людей. Ведь какодемоны и строгги – безусловное зло, которое нужно тотчас уничтожить. Посмотреть же сквозь оптический прицел в глаза обычного солдата, виноватого лишь в том, что его поставили охранять склад с боеголовками, и нажать на курок – совсем другое дело. И это производило куда большее впечатление, чем поч-

ти всамделишная техника и оружие. Визг вражеских пуль над головой, фонтанчики земли от близких попаданий и приказы командования по рации добавляли жару. Операции с использованием прибора ночного видения, пробиваемые пулями стены и переламывающиеся от пары очередей пальмы, навесная стрельба из гранатомета и отчаянное бегство под пулями к точке эвакуации – от непривычных ощущений захватывало дух.

Воксельный движок, унаследованный от Comanche 3, безбожно тормозил на любом компьютере, зато с легкостью моделировал огромные карты с настоящим рельефом – плавно изгибающиеся русла рек, изборожденные складками горы, холмы, низины и песчаные дюны, поросшие кактусами. Палящее солнце и бескрайнее небо, кружащие в вышине птицы: подкупающая честность изображения, несмотря на то, что объекты вдалеке распадались на безобразные пиксели.

На этих просторах проходили самые разнообразные задания: спасение заложников, налеты на конвои, штурм укрепленных баз, подрыв стратегических объектов и наводка артиллерийского огня. Помогали нам в этом сослуживцы, однако толку зачастую от них было немного – сказывалась их привычка убежать вперед и героически погибнуть под огнем превосходящих сил противника. Ну а игрок тем временем игнорировал проложенные командованием убийственные маршруты и огородами, ползком (тоже немаловажное новшество) подбирался к цели, отстреливая издалека попадающихся врагов. Благо, их расположение показывалось на карте со спутника (правда, не всех, что добавляло непредсказуемости). Камера при желании переключалась на вид от третьего лица с режимом «картинка в картинке» – в углу экрана оставалось изображение от первого лица.

Надо отметить, что AI еще в первой части был самым «слабым звеном» отличной задумки. Чернокожие бойцы республики Чад, перуанские

Land Warrior

Так называется разрабатываемая Пентагоном программа, согласно которой американский солдат должен полностью срастись со своим оружием и амуницией. Главное связующее звено этой боевой машины – носимый бойцом компьютер. Связь круглые сутки, в любых условиях, ночное видение и взгляд на арену боевых действий с необычной точки зрения – с помощью камеры, закрепленной на спине бойца или на стволе винтовки. Каждый солдат в рамках программы экипируется шлемом со встроенным дисплеем, на который во время боя проецируется карта местности, расположение своих воинов и обнаруженных вражеских целей. Бойцы могут обмениваться данными, передавая по боевой сети графические изображения и видео. С их помощью можно точно координировать огонь, передавая данные от наблюдателя к артиллерии и другим огневым комплексам.



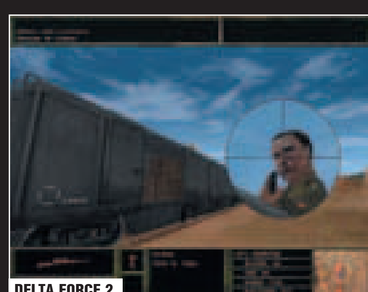
Фильмы

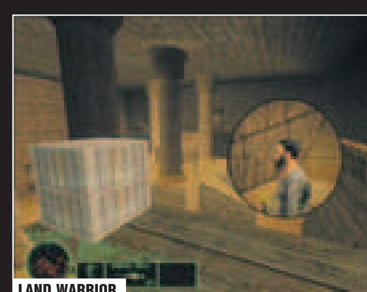
Похождения бравых спецназовцев легли в основу аж 11 кинокартин. Все – незатейливые низкобюджетные боевики о борьбе с террористами. Внимания из них заслуживают лишь первые два фильма: The Delta Force (1986) и Delta Force 2: The Colombian Connection (1990), благодаря Чаку Норрису в главной роли. Ничего выдающегося, но сердце поклонников определенно порадуют.

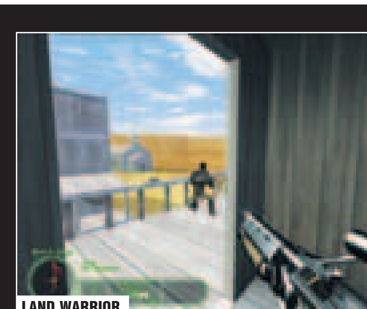





DELTA FORCE


DELTA FORCE 2


LAND WARRIOR


LAND WARRIOR



Barret M82A1

Излюбленное оружие снайперов: десятикратный прицел и дальность стрельбы на полтора километра. Пуля с легкостью прошибала стены хижин или нескольких врагов подряд. А еще – характерный звук выстрела, похожий на лязг забиваемой в землю сваи. На другой чаше весов были медленная перезарядка и малый боезапас – промах при стрельбе в упор был первым и последним.



Colt SOCOM

Малая убойная сила, дальнобойность в пределах 20 метров, но вместе с тем – незаменимый помощник снайпера в ближнем бою и при зачистке помещений. А версия с глушителем позволяла незаметно снимать патрули и не поднимать тревогу раньше времени. В поздних сериях появилась куча других пистолетов, но суть от этого нисколько не поменялась.



M4A1+M203

Универсальность – вот самое емкое определение сего агрегата. Оптический прицел позволял вести снайперскую стрельбу, автоматический режим – расправляться с вражескими отрядами вблизи, а подствольный гранатомет – не бояться бронетехники и даже вертолетов. Надежное оружие, верой и правдой служившее на протяжении всей серии.



HK MP5SD3

Маломощное оружие для боя на ближних дистанциях. Благодаря встроенному глушителю – идеальное оружие для ночных операций и тех ситуаций, когда шум стрельбы приводил к гибели заложников. Поскольку и тех и других было немного, «Хеклер&Кох» использовался очень редко. Правда, в Land Warrior его можно было взять в дополнение к винтовке.



M249 SAW

Шумный, неточный и громоздкий. В одиночной игре пулемет использовался очень редко, разве что когда приходилось в одиночку останавливать конвой. Зато в режиме Capture the Flag выполнял свое истинное предназначение: плотным огнем пулеметчики не давали противнику высунуться, пока остальные члены команды подбирались к вражескому флагу.



LAW / AT4

Реактивный противотанковый гранатомет – мощнейшее средство против техники. Одной ракеты достаточно для уничтожения БТР или боевого вертолета. Но носимый боекомплект был ограничен самое большее четырьмя зарядами. Поэтому зачастую выгоднее было взять дополнительных гранат к «подствольнику», и не беспокоиться о возможных промахах.



В ПОСЛЕДНЕЙ ЧАСТИ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ОКОНЧАТЕЛЬНО ПОБЕДИЛИ РЕАЛИЗМ.

История



Оперативный отряд спецсил американской армии «Дельта» появился в 1976 году. Сначала предполагалось создать антитеррористическую группу на базе «Зеленых беретов», но высшее командование решило организовать принципиально новое подразделение – поэтому и по сей день «Дельта» пребывает в жесткой конфронтации с морскими пехотинцами США. На вооружении отряда находятся самое современное оружие и боевая техника, в том числе малогабаритные станции спутниковой связи, складные снайперские винтовки, а также яды, наркотики и т.п. В распоряжении «Дельты» – весь арсенал американской армии, включая специальный самолет, располагающий системой прямой спутниковой связи с Белым домом и Пентагоном.

За время своего существования бойцы отряда «Дельта» участвовали в сотнях тайных операций по всему миру, в том числе в войнах в Панаме и в Гренаде. Самые удачные операции отряда были осуществлены в ходе кампании «Буря в пустыне» против Ирака во время войны в Персидском заливе, а самыми крупными провалами «Дельты» стали попытка освобождения заложников в посольстве США в Тегеране в 1980 году и попытка похищения генерала Айдида в Сомали в 1993 году (чему как раз посвящена Black Hawk Down).

Высадка с вертолета на движущийся поезд и пробег по платформам под непрерывным вражеским огнем.

наркоторговцы и советские солдаты на Новой Земле все как один отличались отсутствием инстинкта самосохранения. Упавший рядом товарищ в лучшем случае заставлял «болванчиков» опуститься на колено и бестолково озираться, или побежать в направлении игрока с беспорядочными воплями, чтобы получить свою порцию свинца. Трудности возникали, только когда врагов было слишком много, и они замечали, откуда ведется огонь, – тогда приходилось прятаться и менять позицию.

С другой стороны, невозможность сохраняться во время миссии, огромное количество злодеев и их завидная меткость значительно увеличивали время прохождения игры. И конечно, нельзя забывать о мультиплеере.

Дуэль между опытными игроками превращалась в буддийское испытание – кто первый пошевелится, тот и труп. Но, не двигаясь, соперника нельзя было заметить. И поэтому deathmatch проходил так: медленно ползешь с места на место и мучительно вглядываешься в экран – не шевельнулась ли где горстка пикселей. Случалось и такое, что дуэлянты замечали друг друга и стреляли одновременно. За попадание в голову, кстати, начислялось больше фрагов, ну а самым шиком было подобраться вплотную и пустить в ход нож.

В оригинальном режиме King Of The Hill и его командной разновидности предлагалось захватить зону на карте и удерживать ее определенное время. Здесь очень кстати пришлись противопехотные мины, бесполезные в одиночной игре. Омрачалось все только неоптимизированным сетевым кодом и неустойчивыми серверами Novaworld, из-за чего игра через Интернет была сущим мучением, особенно для обладателей модемов. Но в целом проект, безусловно, удался и завоевал первых поклонников.

DELTA FORCE 2

Спустя год выходит продолжение, на первый взгляд мало чем отличающееся от оригинала, – тот же движок, те же правила, только тормозить все стало еще сильнее, несмотря на поддержку 3D-ускорителей. Пристальный же взгляд обнаруживал немаловажные изменения. Взять хотя бы траву, которая покрывала теперь все холмы и равнины. Пускай вблизи она походила на пиксельные кляксы, зато в ней можно было отлично прятаться. Надевший маскировочную накидку и залегший в поле боец становился полностью невидимым – особо ценное новшество для мультиплеера.

И без того впечатляющие пейзажи украсились погодными явлениями – снегом, дождем и непроницаемым туманом. Миссия на болоте, где за десяток метров ничего не видно, повсюду скрываются «антипартизанские» ловушки из кольев и единственные звуки – хлюпанье трясины под ногами да перекличка патрулей вдали, надолго врезалась в память.

Хватало и других впечатлений: высадка с вертолета на движущийся поезд и безумный пробег по платформам под непрерывным вражеским огнем; прыжки с парашютом и ночные вылазки; минирование путей перед приближающимся паровозом и подводные заплывы.

Обновился арсенал: добавлены подводный пистолет и автомат, M4 с подствольным дробовиком, гранаты с задержкой взрыва и акваланг: не сказать, чтобы новинки пришлись ко двору – ведь чисто подводных миссий не было вовсе. А вот дистанционная видеокамера пригодилась в сетевой игре, поскольку позволяла обозревать сразу несколько направлений, не сходя с места. На оптических прицелах появились устройства для внесения поправки на дальность стрельбы, да и вообще баллистику довели до ума. Изменился интерфейс – в частности, всегда показывался кусочек карты, и не нужно было каждый раз раскрывать ее на весь экран.

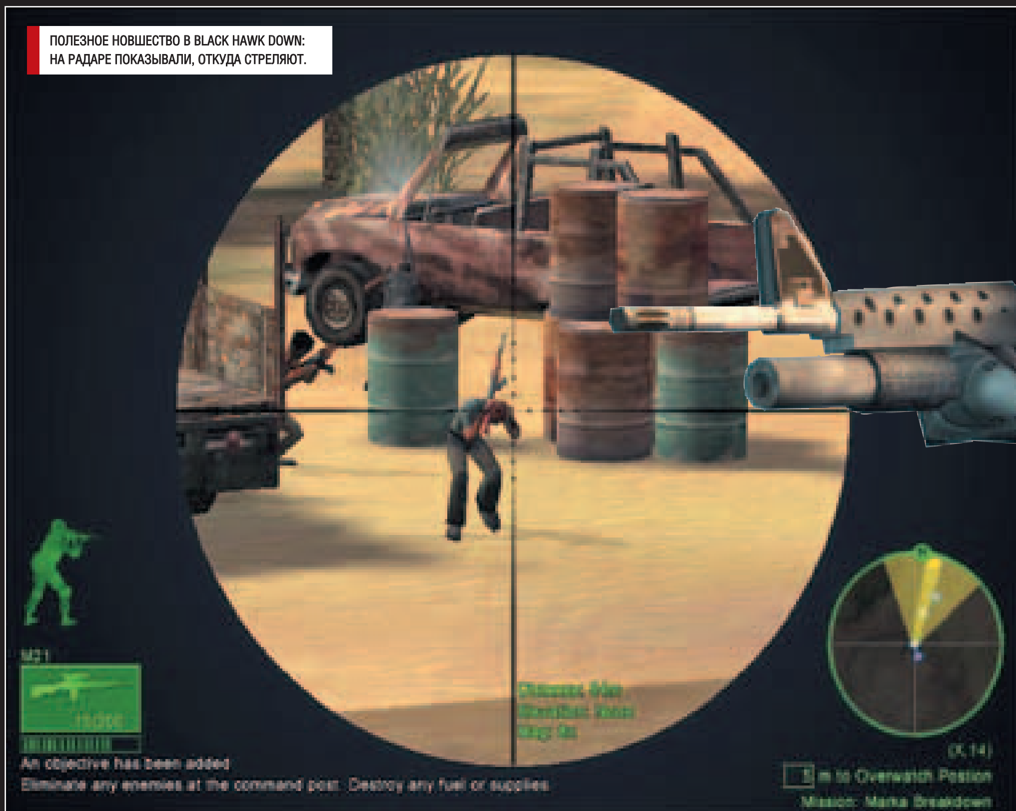
Напарники по-прежнему умом не блистали, но теперь хотя бы понимали приказ «сидеть на месте и не высовываться». Враги все так же брали числом, а не уменьем, малость прибавили в полигонах и разжились новыми анимациями смерти.

В мультиплеере появилась поддержка голосового общения и несколько новых командных режимов: Search&Destroy (задача уничтожить объекты противника и не допустить уничтожения своих), Attack&Defend (одна команда должна уничтожить объекты противника, другая их защищает), FlagBoll (интересная разновидность CTF, в которой команды борются за нейтральный флаг или несколько флагов). Кроме того, количество игроков увеличилось до 50, а соединение стало куда более надежным; добавились стационарные пулеметы и стенды с оружием, в которых менялось снаряжение. В общем, работа над ошибками удалась, только системные требования по-прежнему пугали.

DELTA FORCE: LAND WARRIOR

В новый век – с новыми технологиями. Вышедшая в 2000 году третья часть сериала потеряла цифру в названии, зато обзавелась приставкой Land Warrior. Дело в том, что первоначально она задумывалась как военный тренажер и часть одноименной программы Пентагона по созданию нового комплекса вооружений (см. врезку).

Игра щеголяла новым, полностью полигональным движком, который избавил компьютеры от тормозов и с легкостью обрабатывал как фирменные просторы, так и внутренние помещения, но платой за это были голые холмы без травы и



ПОЛЕЗНОЕ НОВШЕСТВО В BLACK HAWK DOWN: НА РАДАРЕ ПОКАЗЫВАЛИ, ОТКУДА СТРЕЛЯЮТ.



БЛАГОДАРЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ MOTION CAPTURE БОЙЦЫ ВСЕГДА ДВИГАЛИСЬ (И УМИРАЛИ) МАКСИМАЛЬНО ПРАВДОПОДОБНО.

невзрачные текстуры зданий и ландшафта. Вместо безымянного спецназовца нам теперь предлагали сыграть за одного из пяти героев, у каждого из которых была своя биография и особые навыки. Потомственный индеец бил без промаха из снайперских винтовок, поскольку только у него прицел не гулял, как у пьяного, а бывший тяжеловес из Бронкса стрелял из пулемета на бегу, не беспокоясь об отдаче.

Ради лишней галочки на обложке разработчики внедрили уйму нового оружия: от футуристического штурмового комплекса OICW до старины AK-47. На деле же стволы мало чем отличались друг от друга: полезной новинкой были лишь снайперская PSG-1 с глушителем, идеальная для ночных миссий. А вот возможность взять в дополнение к винтовке пистолет-пулемет очень пригодилась при зачистке подземных бункеров и лабиринтов. Кроме того, нам наконец-то разрешили собирать трофеи с врагов.

Неизвестно, насколько противники отвечали требованиям Пентагона, но простого игрока ждало жуткое разочарование: AI совершенно разучился думать, зачастую полностью игнорировал геймера и мазал, стреляя в упор. Разрядка магазина в препятствие перед собой или бег на месте, упершись лбом в стену, – сцены в игре не столь редкие, как того хотелось бы.

Местами невменяемость врагов скрашивалась хорошим дизайном миссий: штурм тюрьмы и последующее обезвреживание бомбы, налет на нефтяную платформу или засада в настоящем Городе-призраке, но общая картина была весьма удручающей. И без того низкая сложность прохождения усугублялась введением сохранений посреди миссии – плевок в душу хардкорным фанатам. Лишь мультиплеер радовал, как и прежде, но не предлагал ничего принципиально нового. С одной стороны, развитие, с другой – полное вырождение одиночной кампании: злые языки начали поговаривать о затухании серии.

DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER

И в 2002 году они получили новый довод в свою поддержку. Novalogic, решив подзаработать на тогдашних событиях в Афганистане, склепала на коленке дополнение к Land Warrior. Два десятка заданий, еще более разросшийся арсенал и те же беды, что в оригинале: унылые пустынные ландшафты, совсем уж бедненькая на тот момент графика и лоботомированные враги. Казалось, что на серии можно ставить крест.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

Видимо, поняли это и разработчики, и в 2003 году резко сменили курс. Четвертая часть создавалась по мотивам нашумевшего боевика Ридли Скотта и повествовала о событиях в Сомали в 1993 году, когда миротворческие силы ООН влезли в пекло гражданской войны между соперничающими кланами. Активное участие в боевых действиях принимало и подразделение «Дельта».

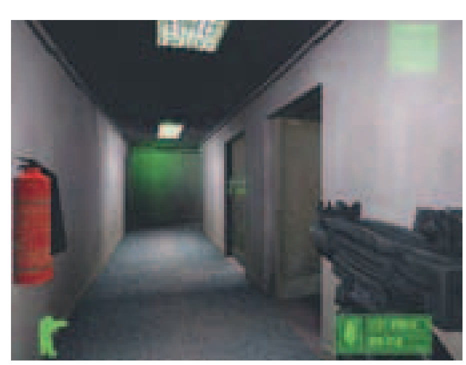
Графический движок, вновь позаимствованный у Comanche, только на сей раз у четвертой части, радовал глаз красивейшей водой, взаправдашней травой, пылевыми смерчами от пролетающих вертолетов и красочными взрывами. А вот модели людей и зданий оставляли желать лучшего (видимо, сказалась одновременная разработка для Xbox и PlayStation 2). И если полуразрушенным и занесенным песком африканским городишкам даже шли обшарпанные текстуры и острые углы, то неисчислимые полчища чернокожих «буратин» вызывали жалость одним своим видом. Да и поведением тоже. Смекалки у них не прибавилось ни на грош, как и меткости, но сей печальный факт умело скрывался: разработчики сменили снайперские дуэли на открытых пространствах на городские бои. В каждой подворотне, окне и здании таились десятки врагов, по улицам метались перепуганные мирные жители, а иногда из-за поворота выезжал джип с пулеметчиком, только чтобы красиво взорваться от пары очередей и раскидать в разные стороны горящие колеса.

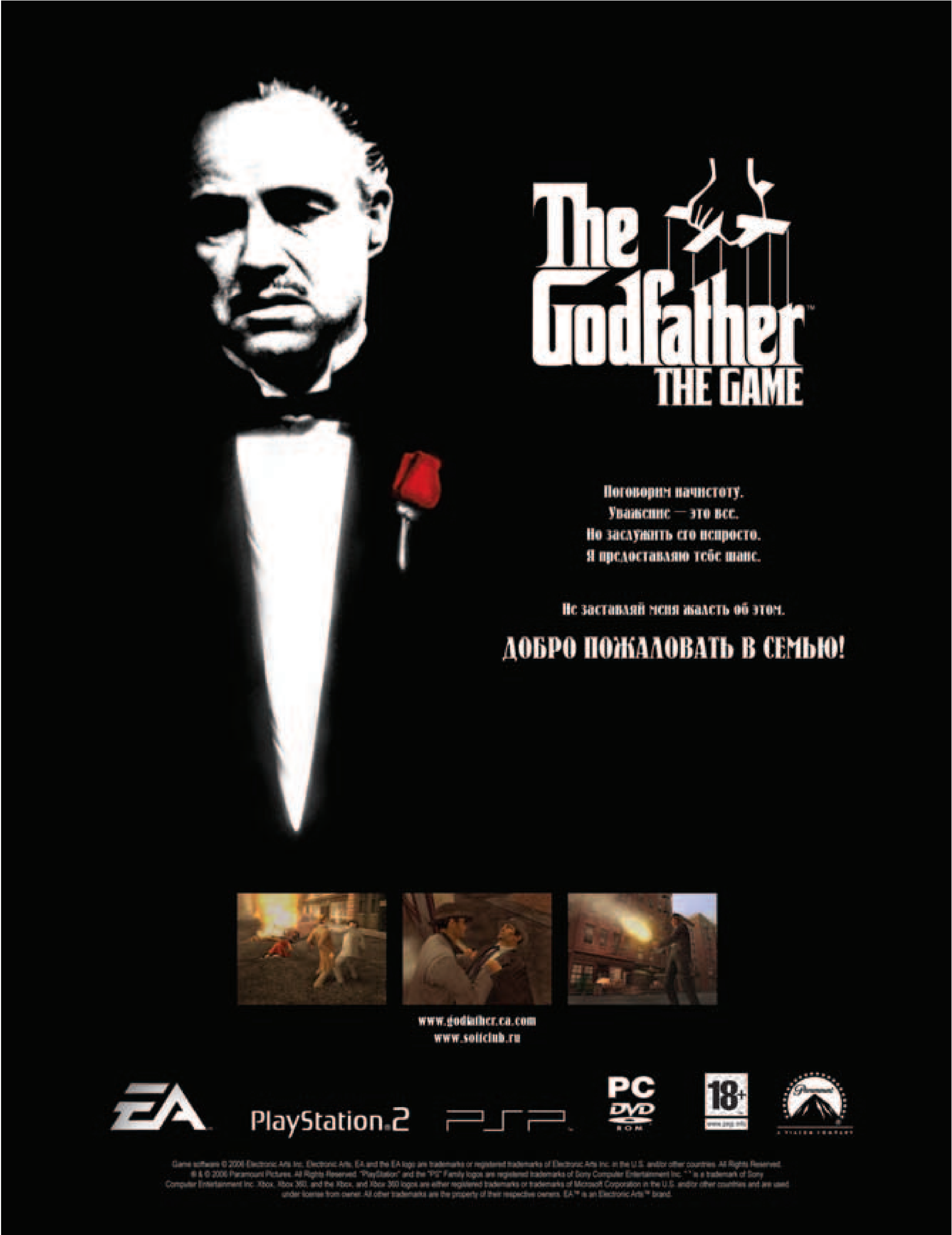
Озвучка

Хорошая озвучка внесла свой вклад в популярность серии. Эмоциональные переговоры по радио: ободряющее «Black Widow is on the way», паническое «Alfa team is down!» и милый женский голос, сообщающий о готовящемся артударе, надолго запомнились игрокам. Больше всего радости у российских геймеров вызывали выкрики советских солдат (предателей и ядерных террористов, между прочим) перед смертью. Фразы «Мою ногу совсем оторвало!» и «О, моя башка!» стали крылатыми.

Delta Force: Urban Warfare

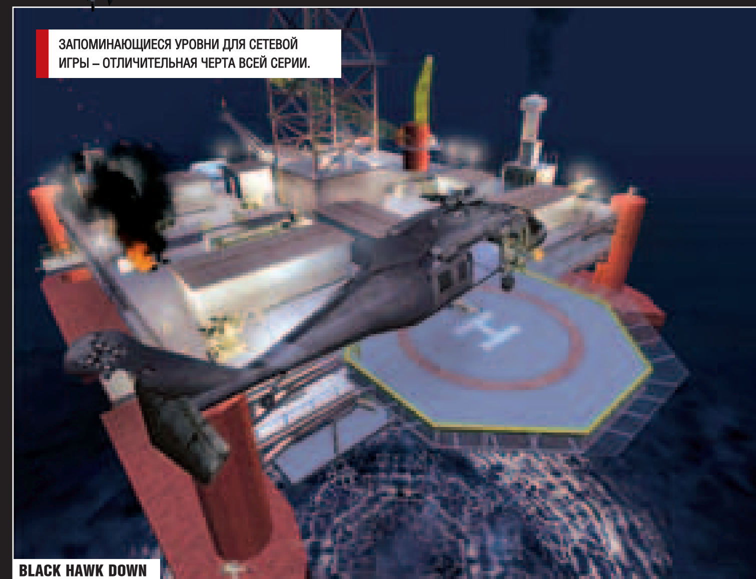
Разработанная Rebellion (создателями Aliens vs Predator) и выпущенная в 2002 году эксклюзивно для PS One (!) игра имела мало общего с компьютерными версиями и была обыкновенным FPS с вкраплениями stealth. И, несмотря на страшненькую графику, вполне приличным – сюжет со сценками на движке, возможность выглядывать из-за углов и прятать трупы по темным углам. Сыграл злую шутку лишь сильно запоздавший релиз – в эпоху Xbox и PlayStation 2 выпуск столь архаичного проекта прошел практически незамеченным.




The Godfather
THE GAME
Поговорим начистоту.
Уважение — это все.
Но заслужить его непросто.
Я предоставляю тебе шанс.
Не заставляй меня жалеть об этом.
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕМЬЮ!
www.godfather.ca.com
www.softclub.ru
PlayStation 2
PSP
PC DVD ROM
18+
www.pegi.info
Game software © 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved.
® & © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " " is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox, and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from owner. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



BLACK HAWK DOWN



ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ УРОВНИ ДЛЯ СЕТЕВОЙ ИГРЫ – ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА ВСЕЙ СЕРИИ.

BLACK HAWK DOWN

Но сменилась не только дистанция перестрелок, а сама основа геймплея: из не самого лучшего тактического симулятора игра превратилась в экшн «про войну» в духе Call of Duty. Отсутствие отдачи, разбросанные по уровням коробки с патронами (!) и аптечки (!!!), аркадные вставки с полетами на вертолете или поездками на «Хаммере» с отстрелом всего живого. Игрока повсюду сопровождали напарники, которые прикрывали тылы и слушались простых команд типа «бросить светошумовую гранату и зачистить помещение». Толку от них, как обычно, было немного, зато «массовка» вышла приличная: соратники делали вид, что вокруг идет настоящий бой, переговариваясь между собой и картинно паля во все стороны.
И это было самым жирным плюсом игры: круговерть на экране ничуть не уступала по напряженности лучшим моментам фильма, а то и переплевывала его. Ночная вылазка с уничтожением радиостанции; высадка на заминированный берег под артиллерийским обстрелом; полеты на «лыже» вертолета с последующим приземлением на крышу и штурмом дома; захват порта с участием массовки – непрерывное действо и сомалийские камикадзе, сотнями лезущие под прицел нашего пулемета. Пускай прежняя свобода сменилась заскриптованными забегами по узким улочкам, а самым лучшим оружием вместо «снайперки» стал пулемет – серия пережила столь необходимую шоковую терапию и обрела второе дыхание. Сильно изменившись, она получила прощение в глазах поклонников. Не в последнюю очередь – за счет мультиплеера, в котором появилась боевая техника. Управлять ей было нельзя, но можно хотя бы пострелять в свое удовольствие из турелей.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN – TEAM SABRE

Вслед за удачным оригиналом, как водится, в 2004 году воспоследовал add-on, предлагавший 11 миссий, разбросанных между Колумбией и Ираном. К созданию которого, кстати, приложила руку Ritual Entertainment и наш старинный друг Levelord. Процесс изменился мало, правда, боевые действия в джунглях добавляли мороки со спрятавшимися врагами: сюрпризы, вроде вылетевшей ниоткуда ракеты, изрядно портили настроение и заставляли проходить каждую миссию методом проб и ошибок, пока все засады не выучивались наизусть. Не облегчали положение и бестолковые напарники или важные персонажи, гибель которых означала провал задания. Однако это нисколько не мешало им упрямо лезть под пули. За исключением этих досадных оплошностей, потраченные несколько часов игра отрабатывала сполна: взрывы стали еще «киношнее», перестрелки – яростнее, новая техника и оружие прилагались.

DELTA FORCE: XTREME

Второе любимое занятие издателей после выпуска дополнения – римейки, что успешно доказала Novalogic в прошлом году. Под раздачу попала самая первая часть, лишившись, правда, половины заданий, а те, что остались, были «творчески переосмыслены». Например, в начало «старого» уровня добавлены поездки на багги с пулеметом или гонки на мотоциклах. Необъятные просторы оригинала, помноженные на аркадную сущность Black Hawk Down, требовали одного: перехватить автомат покрепче – и вперед на недруга. Не имея возможности прятаться в зарослях или подворотнях, на открытом пространстве враги представляли собой легкую мишень – знай только отстреливай.

Что ждет серию в будущем? Оба пути развития – как хардкорного симулятора, так и обычного шутера, со временем зашли в тупик. В первую очередь, из-за никудышного AI. Разработчики усиленно продвигают онлайновую Joint Operations, а игроки толпами переходят на более популярную (и, чего уж греха таить, качественную) Battlefield 2. Впрочем, многие серии не могут похвастаться таким долголетием и количеством игр, и точка в этой истории пока не поставлена. Ждем версию для PSP?

P. S. Благодарим компании Snowball и Novalogic за помощь в подготовке материала.



В ПЕРВОЙ ЧАСТИ КАКТУСЫ УКРАШАЛИ ПУСТЫНИ УЗБЕКИСТАНА. НО В XTREME ЭТИ МИССИИ НЕ ПОПАЛИ.

DELTA FORCE XTREME



TEAM SABRE

Что получится, если Wing Commander умножить на «Шторм»?

«Завтра война»



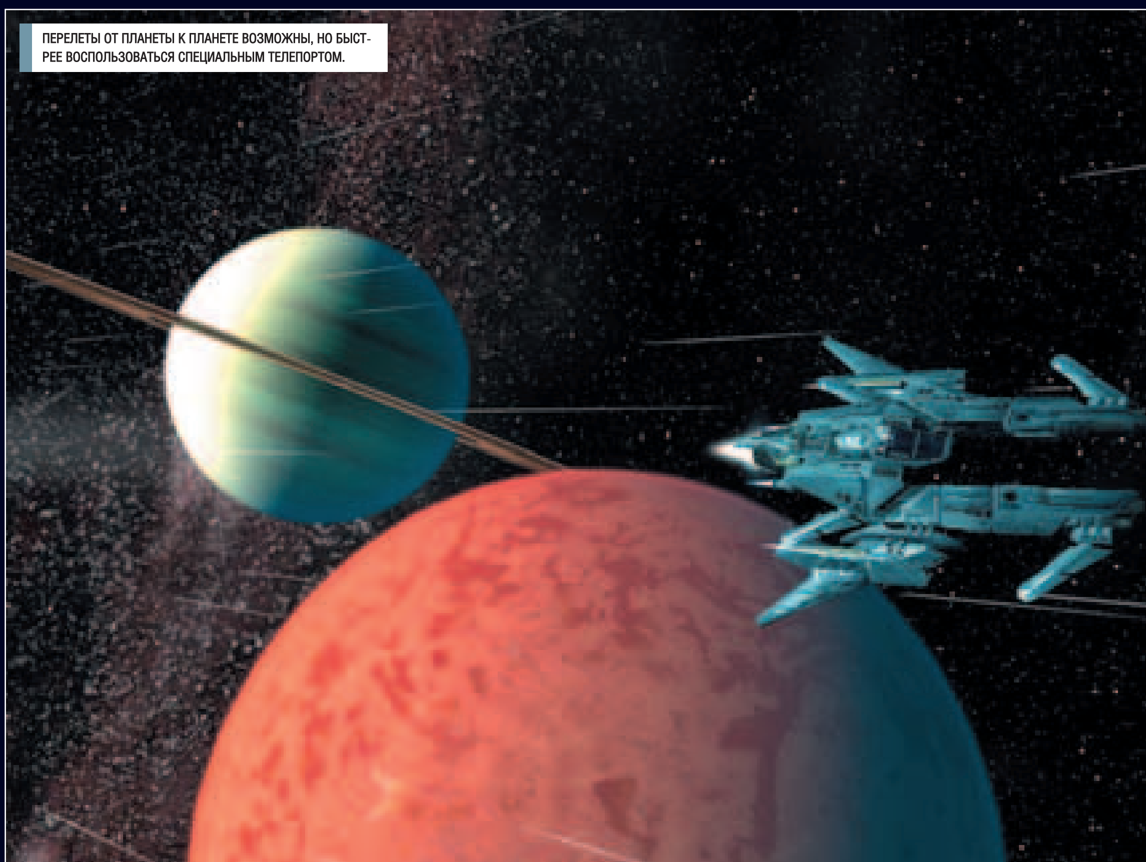
ЗАБОТА У НАС ПРОСТАЯ, ЗАБОТА НАША ТАКАЯ, – ЖИЛА БЫ СТРАНА РОДНАЯ, И НЕТУ ДРУГИХ ЗАБОТ.

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



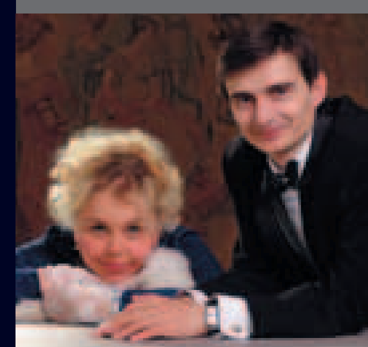
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	space sim
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Crioland
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	май 2006

ОНЛАЙН:
http://www.zavtravoina.ru


ПЕРЕЛЕТЫ ОТ ПЛАНЕТЫ К ПЛАНЕТЕ ВОЗМОЖНЫ, НО БЫСТРЕЕ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПЕЦИАЛЬНЫМ ТЕЛЕПОРТОМ.

ИХ ВОЙНА

Александр Зорич – коллективный псевдоним харьковских писателей Яны Боцман и Дмитрия Гордевского. Произведения их разноплановы: от футуристической фантастики до фэнтези и криптоистории. «Завтра война» – не первый опыт написания сценария к игре для «Зоричей». Их обширные познания в истории Второй мировой войны оказались незаменимыми при разработке тактической стратегии «В тылу врага». Идея ретроэволюции позволила литературным близнецам вернуться к любимой теме и при работе над трилогией, действие которой развивается в XXVII веке.

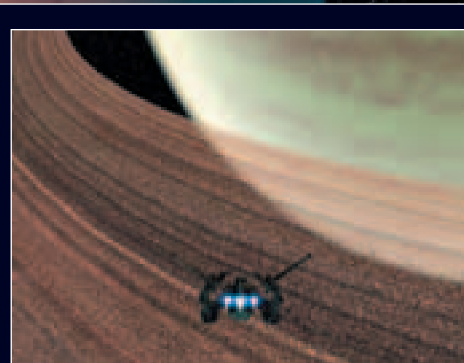


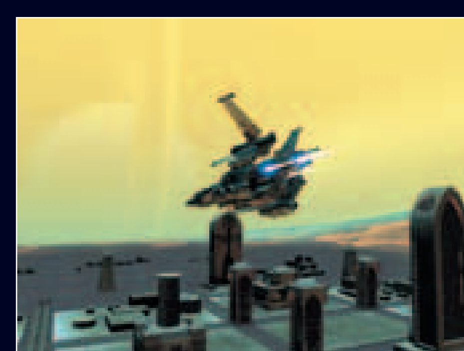
Космос. Бесконечные просторы, заполненные, по большей части, ничем. Думаю, не нужно объяснять, как это обстоятельство радовало разработчиков древних космических симуляторов – ведь на черном-черном экране достаточно было нарисовать только ключевые объекты и несколько точек-звезд, чтобы создать у игрока иллюзию бескрайнего безвоздушного пространства. В 1985 году геймеры бились в экстазе от Elite – игры, в которой можно было летать между звездами и сражаться с кораблями, взятыми, похоже, из коробки с детскими кубиками, раскуроченной маньяком с бензопилой.

А спустя 5 лет игроки с радостью приняли Wing Commander, предложивший вместо свободных блужданий по необъятным галактикам интересный, разбитый на миссии сюжет, а взамен склепанных из горсти треугольничков аппаратов – роскошные спрайтовые истребители. Черноту космоса разработчики из Origin разбавили долгими межмиссионными роликами, объем которых в четвертой части сериала тянул уже на полнометражный фильм. Потомки Elite выходят с завидным постоянством, вспомнить хотя бы недавнюю X3: Reunion. А вот начинания Криса Робертса давно уже не получали достойного продолжения.

НЕ ФИЛЬМ, НО ЭКРАНИЗАЦИЯ

Возродить жанр идеологически подкованных космосимуляторов обещает проект «Завтра война». Игра раскрашивает старинную схему «брифинг-миссия» новейшей графикой и ароматизирует ее русским духом. Идея ретроспективной эволюции – обратного развития человечества – служит автору сценария фундаментом для создания утопического мира будущего, где позиции россиян крепки как никогда,






КОНКОРДИЙСКИЙ ТОРПЕДОНОСЕЦ-БОМБАРДИРОВЩИК «ФРАВАШИ» ИМЕЕТ НА КОРМЕ ОГНЕВУЮ ТОЧКУ.



ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ПОВРЕЖДЕНИЙ. МЕСТАМИ МЕТАЛЛ ОБОЖЖЕН ДО ЖЕЛТИЗНЫ.



ТЯЖЕЛЫЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ «ХАГЕН» СОСТОИТ НА ВООРУЖЕНИИ ОБЪЕДИНЕННЫХ НАЦИЙ С 2615 ГОДА.

БИТВА ЗА КАЧЕСТВО

К XXVII веку расселившееся по всей Галактике человечество носит название Великорасы. Те, кто услышал в этом слове созвучие с «великороссами», не ошиблись – центром Сферы Великорасы является Российская Директория. А началось все с запущенной еще в сороковых годах нашего с вами двадцать первого века программы «Россия сможет!». Россия действительно смогла избавиться от зависимости от Запада, занять лидирующую экономическую позицию и укрепить вооруженные силы. Но что проку в армии, если не с кем воевать?



а благоденствие Объединенных Наций омрачается лишь поползновениями возродившихся зороастрийцев и непременных таинственных пришельцев.

Построение геймплея знакомо любому ветерану Wing Commander: сравнительно жесткий набор миссий, перемежающихся сюжетными вставками «на базе». Разумеется, игра, основанная на серии книг (одноименной трилогии Александра Зорича), не может позволить себе альтернативные сюжетные ветки. Впрочем, необязательные миссии будут, да и вторичности, свойственной многим сделанным «по мотивам» проектам, можно не бояться, и вот по каким причинам.

Во-первых, действие игры развернется в то же время, что и события книг, только основные герои изменятся. Шаг, можно сказать, вынужденный – ведь приключения центральных персонажей трилогии не вполне подходят для космического симулятора. Например, на протяжении почти всей второй книги главный герой находится в плену, а героиня учится в институте. По счастью, у Александра Пушкина (знакомьтесь – протагонист серии, кадет военно-летной академии) есть немало сокурсников, и одному из них – Андрею Румянцеву – по воле автора сценария приходится вести куда более активный образ жизни.

Во-вторых, работа над третьей книгой серии, «Время – московское!», велась одновременно с разработкой игры, причем сценарий писался непосредственно автором романа. Это означает, с одной стороны, что «Время – московское!» куда сильнее связана с игрой, чем предыдущие книги серии, а с другой – что автор имел куда большую свободу, чем если бы «Завтра война» создавалась по мотивам уже законченной трилогии. Сюжет игры дополнит содержание книг, пересекаясь с ним, раскрывая некоторые неясности и давая возможность принять личное участие в событиях, о которых герои трилогии знают только понаслышке.

В РЕЖИМЕ ДИАЛОГА

Мы начали рассказ об игре с сюжета, потому что без под-

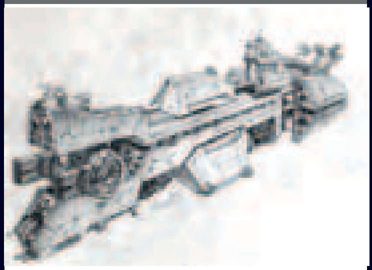
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ПЕРСОНАЖЕЙ С ТАКИМИ ВЫРАЗИТЕЛЬНЫМИ ВЗГЛЯДАМИ НЕ ХВАТАЛО В ИГРЕ «МОР. УТОПИЯ».

ВРАГ: КОНКОРДИЯ

Если Россию ретроэволюция закинула в середину двадцатого века, то жители колонии Вэртрагна в XXIV веке под влиянием реверсивных процессов превратились в воинствующих зороастрийцев, немедленно пожелавших переустроить Объединенные Нации (все прочее человечество) по заветам своего пророка. Встретив отказ, маздаисты объявили о своем суверенитете и основали государство Конкордия. В 2622 году Конкордия нападает на Объединенные Нации, называя свои действия «превентивным ударом».
Интересно, что во вселенной Wing Commander существовал класс авианосцев, по странному совпадению называвшихся Concordia.
На иллюстрации: конкордийский линкор «Видевдат».



Даже новички легко отличат линкор «Кавказ» от авианосца «Три святителя».

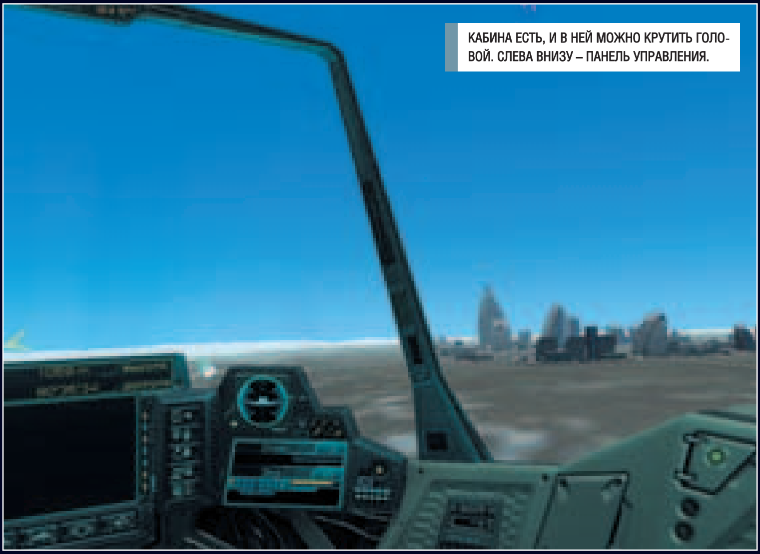
держки Александра Зорича проект мог (если верить самому писателю) и вовсе погибнуть. Но умалять заслуги разработчиков мы не собираемся. Выкованный силами Crioland движок впечатляет: на нем сделаны не только космические бои и полеты над планетами, но и все сюжетные ролики. Собственно, и роликами-то их не назовешь – в большинстве случаев между вылетами герой сможет самостоятельно пообщаться с окружающими, будь то товарищи по летной академии, сотрудники оружейного концерна «Дитерхази и Родригес», космические пираты, буфетчицы или представители иных цивилизаций.

ВЫСОКИЕ ОРБИТЫ И БРЕЮЩИЙ ПОЛЕТ

Поболтав со всеми и, наконец, оказавшись в кабине истребителя, вы можете обнаружить, что это… вовсе не истребитель. На протяжении трех с лишним десятков миссий вы побываете за штурвалами практически всех существующих в игре флуггеров (атмосферно-космических летательных аппаратов), исключая органические корабли пришельцев (точнее, корабли-пришельцы). Миссии ожидаются самые разные – одну из них вы начнете в турели торпедоносца «Фульминатор», летящего бомбить вражескую «звезду смерти»; в другой будете расставлять буровые установки на рудных астероидах, пилотируя



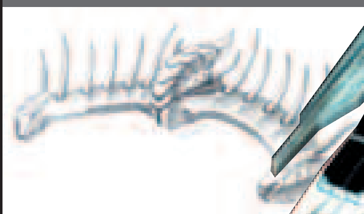
НЕ ВСЕ ИНОПЛАНЕТЯНЕ – ВРАГИ. ЧОРУГИ, НАПРИМЕР, ДАЖЕ ПРЕДОСТАВЯТ НАМ СВОЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ.



КАБИНА ЕСТЬ, И В НЕЙ МОЖНО КРУТИТЬ ГОЛОВОЙ. СЛЕВА ВНИЗУ – ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ.

ВРАГ: ДЖИПСЫ

Отсутствие взаимопонимания с этой странной расой существ-кораблей привело к конфликту, в котором, увы, преимущество было на стороне джипсов. Эти организмы, называемые за причудливую форму «гребешками», значительно превосходят в маневренности все земные истребители.





ДЕСАНТНО-ШТУРМОВОЙ ФЛУГГЕР «КИРАСИР» НЕСЕТ НА БОРТУ ДО 90 ТОНН ТЕХНИКИ ИЛИ ЖИВОЙ СИЛЫ.



КОСМИЧЕСКИЙ АВИАНОСЕЦ, ПО ПРЕДСТАВЛЕНИЯМ СОЗДАТЕЛЕЙ, МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ МОРСКОГО.

транспортник «Андромеда»; разумеется, никуда не денутся и обычные воздушные (точнее, «безвоздушные») бои. Впрочем, движок позволяет плавно переходить из космоса в плотные слои атмосферы. Густозаселенных планет с обилием инфраструктуры, правда, не предвидится, но приятное и неожиданное зрелище вам гарантировано. Обещаны и миссии, связанные с противостоянием наземным силам врага.

ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНЫ ФЛУГГЕРЫ?

Если планеты и выглядят несколько условно, то о кораблях этого никак не скажешь. На каждом из них написан уникальный бортовой номер или название, так что даже новички легко отличат линкор «Кавказ» от авианосца «Три святителя». Впрочем, дизайн космолетов таков, что разные модели не перепутаешь и без опознавательных знаков. Это верно и в том случае, если вы находитесь внутри флуггера: вид из кабины, в отличие от X3: Reunion, позволяет вам увидеть саму кабину.

Все виды оружия, «навесной боезапас», вроде ракет и торпед, двигатели и вспомогательные устройства отобразятся на моделях кораблей, повреждения можно увидеть невооруженным глазом, а выведение из строя тех или иных систем соответствующим образом скажется на боеспособности. Торпедоносцы и транспорты, как и полагается, менее поворотливы, чем истребители, а истребители – менее маневренны, чем пришельцы. При желании управление можно переключить из симуляторного в аркадный режим, не возбраняется также пользоваться автопилотом.

Звучит дежурно? Да, «Завтра война» не обещает какого-то самобытного геймплея, но то, что проект будет качественным (если не подведут тестеры), видно уже сейчас. Рекомендуем обратить на него внимание всем, у кого на столе пылится без дела авиаджойстик (впрочем, и без него вполне удобно), а на полке стоит собрание сочинений Зорича. ■

Торпедоносцы и транспорты, как и полагается, менее поворотливы, чем истребители, а истребители - менее маневренны, чем пришельцы.

ЩИТ И МЕЧ

На вооружении космических кораблей состоят как энергетические виды оружия (лазеры), так и сравнительно недальнобойные плазмометы, а также традиционные ракеты и пушки, стреляющие обычными, твердыми снарядами. Для защиты от лазеров и корпускулярного излучения звезд на линкорах и авианосцах устанавливаются энергетические щиты. Ученые долгое время не могли создать компактный генератор защитного поля, и лишь к самому началу войны с Конкордией был построен истребитель «Дюрандаль» – первый и единственный флуггер Объединенных Наций, оборудованный силовой защитой от лазеров. Опять вспоминается серия Wing Commander и истребитель Excalibur, который, как и «Дюрандаль», являлся одной из лучших машин земного флота и был назван в честь меча мифического героя.







1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
Microsoft
game studios
LIONHEAD
STUDIOS
Games for
Windows
FABLE
THE LOST CHAPTERS

Phantasy Star Universe

Развивая идеи Phantasy Star Online, разработчики значительно усилили однопользовательский режим, сохранив при этом все достоинства сетевого.



ЭТАН УЭЙБЕР (СЛЕВА) – ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО РЕЖИМА PHANTASY STAR UNIVERSE.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2
ЖАНР:	MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Sega
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года
ОНЛАЙН:	http://phantasystaruniverse.com

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

Давным-давно на консоли Master System вышла ролевая игра Phantasy Star от Sega – первая японская RPG, локализованная на Западе. За ней последовали Phantasy Star 2, 3 и 4 (Mega Drive) и Phantasy Star Gaiden (Game Gear). Логично было ожидать, что Sega продолжит сериал на консоли Saturn и превратит его в главного конкурента Final Fantasy. Этого, однако, не случилось – о Phantasy Star некоторое время вовсе не было ничего слышно, а затем Sega анонсировала Phantasy Star Online (Dreamcast) – первую сетевую многопользовательскую RPG для игровых приставок. Она совершила настоящую революцию, завоеваниями которой Sega воспользоваться толком не успела. В США игра вышла одновременно с официальным заявлением компании о прекращении производства Dreamcast. Так что в первые ряды быстренько выбилась Square с ее куда более продвинутой по всем статьям – от графики до геймплея – Final Fantasy XI. Два продолжения Phantasy Star Online (первое следует считать, скорее, обычным дополнением) и порт на PC особого успеха не добились. Необходимо было предложить геймерам нечто новое, и тут-то на сцену и вышла


«ДЖЕДАЙСКОЕ» ОРУЖИЕ СВОЙСТВЕННО И PHANTASY STAR ONLINE, И UNIVERSE. ОБЫЧНЫХ МЕЧЕЙ И ДАЖЕ ПИСТОЛЕТОВ НЕТ.

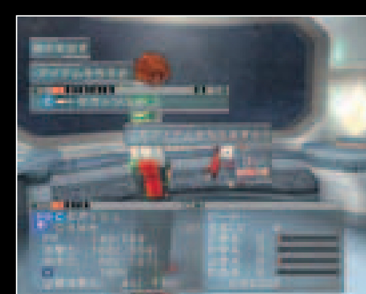
ПРЕДТЕЧА

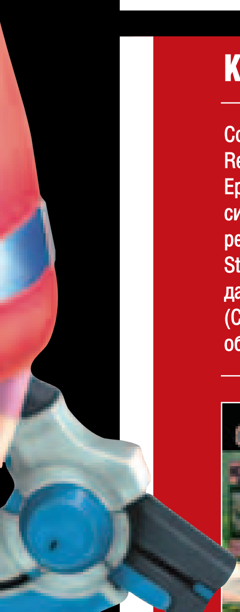
В спецматериале о Phantasy Star несколько лет назад мы писали, что корни Phantasy Star Online следует искать в Phantasy Star 4. Именно там впервые появилась «Гильдия охотников», в которой герой получал задания, не имеющие прямого отношения к сюжету игры. За их выполнение ему полагалось солидное вознаграждение. Так функционирует и Phantasy Star Online, разве что часть квестов позволяет продвинуться по сюжету, а другие нужны только для набора опыта и заработка денег. Ровно по такой же схеме работает Monster Hunter, а также Phantasy Star Universe (по крайней мере, в онлайн-режиме).

Два продолжения Phantasy Star Online и порт на PC особого успеха не добились. Необходимо было предложить геймерам нечто новое...



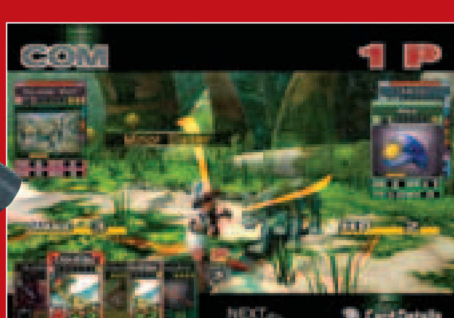






КАРТОЧНАЯ ИГРА

События Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution (GC) разворачиваются 21 год спустя после Episode II. Впрочем, сюжет не является здесь сильной стороной (хоть однопользовательский режим и куда веселее, чем в оригинальной Phantasy Star Online). Слишком многое притянуто за уши, дабы ввести в игру новое понятие – C.A.R.D. (Compressed Alternate Reality Data). Собственно, это обычные карты в духе Magic the Gathering или, скорее, Mega Man Battle Network EXE. Каждая из них символизирует оружие, заклинание, монстра или иной объект, который можно использовать в бою. Соответственно, драки стали пошаговыми. Игра предлагает прохождение за две стороны – Hunters и Arkz. Отличаются они тем, что первые используют в основном оружие, вторые призывают на поле боя монстров. Загвоздка в том, что игровая механика PSO III не слишком-то сложна, и тратить часы на составление правильной колоды – занятие бестолковое. Достаточно выбирать карты с более высокими характеристиками, и победа – в кармане. Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution не очень тепло приняли игровые журналисты, продажи также оказались невысокими. Видимо, поэтому ее идеи сейчас не востребованы, и Phantasy Star Universe вернулась к формуле первых двух эпизодов Phantasy Star Online.

















ИКОНКИ СПРАВА ПОКАЗЫВАЮТ, КАКИЕ ДЕЙСТВИЯ «ПОДВЕШЕНЫ» НА КЛАВИШИ ДЖОЙПАДА. ИХ МОЖНО НАСТРАИВАТЬ.

ЮДЗИ НАКА

Будущая знаменитость родилась 17 сентября 1965 года. В первой половине 80-х Юдзи Нака пытался устроиться в Namco, однако получил отказ – дескать, нет высшего образования. Впрочем, нашлось в Японии игровое издательство, закрывшее на это глаза, и оно не прогадало. Первым проектом Юдзи Наки в Sega был малоизвестный боевик Girl's Garden для платформы SG-1000, позже он принимал участие в работе над Phantasy Star для Master System.

Сейчас Юдзи Нака руководит командой Sonic Team, одной из старейших студий разработки Sega. Это неслучайно. В свое время именно он был ведущим программистом оригинального Sonic the Hedgehog – с тех пор Юдзи Наку считают одним из величайших разработчиков видеоигр в истории. В числе других его достижений – NiGHTS Into Dreams и Phantasy Star Online, первая приставочная сетевая RPG (в этом проекте Нака лично отвечал за программный код). Из последних проектов разработчика хотелось бы отметить Project Rub (DS).



Phantasy Star Universe. Развивая идеи Phantasy Star Online, разработчики значительно усилили однопользовательский режим, сохранив при этом все достоинства сетевого. Именно поэтому, кстати, игра и не называется четвертым эпизодом Phantasy Star Online. История Phantasy Star Universe начинается с празднования столетнего юбилея мирного договора между тремя планетами системы Gurhal. Их издавна населяли различные расы, и затяжные военные конфликты уже вошли в привычку. Однако последний завершился не очередным перемирием, а созданием Трехстороннего Альянса, армия которого формировалась из выходцев со всех миров системы. После этого люди, нео-люди, андроиды и зверолюди (новая, по сравнению с Phantasy Star Online, раса) зажили душа в душу... Юный воин Этан Уэйбер вместе с сестрой Лумией с удовольствием наблюдал за праздничной церемонией, когда ее грубо нарушило вторжение инопланетян – расы Seed. В суматохе налета девушка куда-то исчезла, и наш герой отправился на ее поиски... Они, судя по заверениям разработчиков, затянутся надолго – в гордом одиночестве в Phantasy Star Universe можно будет бегать более 40 часов. Отмечу, что в Sonic Team решили в очередной раз сменить место действия, и пока неясно, какое именно



ОБЩЕНИЕ

В Phantasy Star Online разработчики представили уникальную систему общения, позволяющую более-менее понимать людей, говорящих на других языках. Конечно, можно просто набирать текст на клавиатуре в надежде на то, что коллега по партии говорит по-английски. Но есть и другой вариант – воспользоваться конструктором простых предложений. Его прелесть заключается в том, что игра умеет автоматически переводить построенные в нем фразы с одного языка на другой. Наконец, в Phantasy Star Online можно общаться пиктограммами – их богатый выбор позволит обходиться и вовсе без слов. Все это будет сохранено и в Phantasy Star Universe, однако хотелось бы увидеть и некоторые нововведения – вроде голосового чата. Разработчики пока думают над этим.





В МИРЕ PHANTASY STAR МЕСТО ЭЛЬФОВ ЗАНИМАЮТ НЬЮМЕНЫ. ОТ ЛЮДЕЙ ОТЛИЧАЮТСЯ ОСТРОУХОСТЬЮ.



РАССКАЖИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА!

До сих пор нет информации о многих особенностях геймплея. Например, можно только догадываться о количестве героев в партии. Неизвестно, смогут ли владельцы PC и PS2 играть на одних и тех же серверах. Разработчики заикались о поддержке жесткого диска, но неясно, будет ли он необходим (как у Final Fantasy XI) или же только желателен. Ничего не сообщалось о размере ежемесячного платежа за Phantasy Star Universe – есть вероятность, что игра может оказаться и вовсе бесплатной. Непонятно, будет ли игра поддерживать USB-гарнитуру для переговоров с членами партии. Наконец, остается открытым вопрос о войнах гильдий и PVP. Интересно, что до сих пор на выставках (E3 2005 и TGS 2005) Sega показывала лишь однопользовательский режим – именно поэтому мы с большой осторожностью говорим об изменениях в сетевом.

Сюжетные линии сетевого режима начинаются аккурат после завершения событий однопользовательского...

отношение люди из звездной системы Gurhal имеют к героям первых Phantasy Star (система Algol) и Phantasy Star Online (система Ragol). Впрочем, купившие Phantasy Star Universe разберутся во всем без особого труда. Ведь сюжет не ограничивается краткими текстовыми сообщениями в духе Phantasy Star Online – разработчики обещают три часа диалогов с озвучкой и зрелищные ролики на движке.
Учтите: все вышесказанное касается однопользовательского режима и только. В отличие от Phantasy Star Online, единого сюжета в Phantasy Star Universe нет. Конечно, раса Seed в любом случае нападет на родную планету героя, и все главные события обязательно произойдут, но в остальном все в сетевом режиме зависит от сделанного в начале игры выбора. Какой класс? Hunter (воин ближнего боя), Ranger (стрелок), Force User (маг)? Какая раса? Human, Newman, Cast или Beast? К слову, точно не известно, как раса влияет на характеристики, но в PSO андроиды (Cast), например, не могли пользоваться магией... Так вот, разработчики обещают, что, как в других онлайновых играх, ваше приключение будет выстраиваться «на лету». При этом сюжетные линии сетевого режима игры начинаются аккурат после завершения событий однопользовательского (в котором Этана одарят титулом «величайшего героя всех времен и народов»). В любом случае для исследования будут доступны все три планеты Gurhal, а также более двадцати отдельных локаций. Пока неясно, сколько людей может быть в партии одновременно, но их будет не меньше четырех – точно. Внешне Phantasy Star Universe очень сильно напоминает оригинальную Phantasy Star Online на Dreamcast. Практически не изменился дизайн персонажей, монстров и интерьеров. Прогресс заметен лишь в качестве моделей чего бы то ни было; даже удивительно, насколько высо-

МОЙ ЛЮБИМЫЙ СПУТНИК

Еще в первой версии Phantasy Star Online герои могли обзаводиться «спутниками» – маленькими роботами, летающими у героя за плечом. Каждый Mag очень любит есть. Скормить ему можно любые лечебные предметы, причем чем они дороже – тем более сильное влияние окажут на характеристики. И вовсе не обязательно полезное, – методом проб и ошибок придется разобраться во вкусах спутника. Зачем всем этим заниматься? В зависимости от того, чем его кормят, Mag улучшает определенные характеристики и эволюцирует в новые формы, получая в итоге суперприемы. Далее они задействуются примерно так же, как overdrive в некоторых частях Final Fantasy. Когда вас бьют, Mag накапливает энергию. Стоит линейке заполниться, как можно устроить врагам ад. Или, например, вылечить разом всех своих.
В Phantasy Star Universe эта система вернется, однако о количестве типов Mag'ов и нововведениях мы пока мало что знаем.

ка детализация второстепенных объектов с учетом размаха игры. Особенно хорошо разработчикам удались инопланетные пейзажи: трава, кусты и деревья, мелкие животные и гигантские монстры (и, тем более, боссы!), голубое небо и густые облака выглядят совершенно настоящими и заставляют поверить в реальность происходящего. Отдельно хочется похвалить гигантского дракона из демо-версии – не в каждом фэнтезийном боевике такого встретишь! Владельцам PC вся эта красота достанется еще и в высоком разрешении. Справедливости ради, правда, стоит заметить: оригинальная Phantasy Star Online и на менее слабом железе вызывала у геймеров ровно такие же чувства; Phantasy Star Universe лишь эксплуатирует технологии и идеи, придуманные Юдзи Накой шесть лет назад.
Система боя основана на связках, состоящих из стандартных и усиленных атак. Драться необходимо в реальном времени, и в целом игровая механика повторяет идеи Phantasy Star Online. Если герой предпочитает поражать врагов на расстоянии, лучше переходить в режим от первого лица, чтобы было удобнее прицеливаться. Бои в Phantasy Star Universe не столь однообразны, как во многих других сетевых RPG; они протекают живее, и исход поединка зависит не только от характеристик персонажа и его экипировки, но и от навыков самого геймера. Кроме того, очень велики различия между классами персонажей; игра не просто предполагает взаимодействие героев, а требует его. И, например, как бы ни был крут маг (класс Force), он все равно может лишь поддерживать бойцов (Hunter или Ranger), а сам по себе очень слаб; последние в одиночку тоже вряд ли справятся с действительно сильными противниками. Однако команда из четырех относительно слабых героев может одолеть высокоуровневого монстра. В однопользовательском режиме помогать вашему персонажу будет пара NPC, которые, судя по демо-версиям, действуют вполне грамотно. К тому же, им можно отдавать несложные приказы.
Все полюбившиеся поклонникам Phantasy Star Online приметы сохранятся. Например, спутники-Mag'и по-прежнему играют роль местных покемонов; питомцев необходимо кормить, развивать их навыки, чтобы затем в бою применять их суперспособности. При создании своего персонажа, помимо класса и расы, можно будет выбрать его внешность. Редактор позволяет создавать сотни или даже тысячи комбинаций. Редкие виды оружия, скачиваемые квесты и праздники – все это сохранится в полном объеме.
Однако уже сейчас видно, что Phantasy Star Universe будет иметь лишь одно очевидное преимущество над Final Fantasy XI (не говоря уже о многочисленных MMORPG на PC) – возможность играть в оффлайне. С другой стороны, игра заметно сильнее, чем ближайший прямой конкурент – Monster Hunter от Capcom, и уж точно лучше, чем Resident Evil Outbreak. И если однопользовательский режим окажется не хуже, чем в других action/RPG (например, Kingdom Hearts II и Rogue Galaxy), Phantasy Star Universe может стать настоящим хитом. ■

Драться необходимо в реальном времени, и в целом игровая механика повторяет идеи PSO. Исход поединка зависит не только от характеристик персонажа, но и от навыков самого геймера.



В PHANTASY STAR UNIVERSE ХВАТАЕТ ЗДОРОВЕННЫХ ВРАГОВ, И ВСЕ ОНИ ПРЕКРАСНО АНИМИРОВАНЫ.

ХАКЕРАМ – БОЙ!

Задержки релиза Phantasy Star Universe связаны в том числе и с желанием разработчиков надежно оградить проект от хакеров. За пять лет администрирования серверов Phantasy Star Online они сильно намучились с желающими скопировать предметы или нечестным образом прокачать своего персонажа. Даже угроза деактивации серийного номера не слишком помогала против хулиганов.
Хакеры и вправду отравляли жизнь геймерам. Например, любой «редкий» предмет обесценивался, как только какой-нибудь добрый человек делал миллион его копий. Без труда можно было создать себе героя 100-го уровня всего за пару минут. Самыми же ужасными были хаки, позволяющие убивать других персонажей, в том числе и насовсем (запись о герое стиралась с карты памяти!). В Phantasy Star Online I & II (GC) от большинства багов избавились, но в Phantasy Star Universe такие вещи просто необходимо исключить сразу, и в Sonic Team это хорошо понимают.



PlayStation.2
24™
THE GAME
CTU
IMAGINE
16+
15
СОБЫТИЯ КУЛЬТОВОГО ТЕЛЕСЕРИАЛА ПРОДОЛЖАЮТСЯ В НОВОЙ ВИДЕОИГРЕ "24: THE GAME".
ПРИМЕРЬТЕ НА СЕБЯ РОЛЬ СПЕЦИАЛЬНОГО АГЕНТА ДЖЕКА БАУЭРА И ПОГРУЗИТЕСЬ В МИР ПОЛИТИЧЕСКИХ ИНТРИГ, ШПИОНАЖА И ПРЕДАТЕЛЬСТВА, В КОТОРОМ ОПАСНОСТЬ ПОДСТЕРЕГАЕТ ЗА КАЖДЫМ УГЛОМ.
ХВАТИТ ЛИ 24 ЧАСОВ НА ТО, ЧТОБЫ СПАСТИ МИР?
www.24-thegame.com
PlayStation.2



Немецкие разработчики готовят новый технологический прорыв.

Джек Мамайс и Цеват Йерли

Crysis

? Здравствуйте. Представьтесь, пожалуйста.

Джек Мамайс (Jack Mamais): Ведущий дизайнер Crysis. Начинал в Activision на Mechwarrior 2, позже работал над сериалами Heavy Gear и Spyro. Затем перешел в Crytek, где сейчас совмещаю работу продюсера и гейм-дизайнера.

Цеват Йерли (Cevat Yerli): Президент Crytek, один из отцов-основателей компании. Занимаю должности исполнительного продюсера и креативного директора.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Немецкая команда Crytek денно и нощно корпит над новой разработкой, а мы о ней до сих пор почти ничего не знаем. Известно только, что это будет шутер от первого лица и вольное продолжение Far Cry, что называться он будет Crysis и станет одной из первых игр, созданных для Direct X 10 и Windows Vista, которые выйдут позже в этом году. Хоть бы один скриншот показали, конспираторы! Утомленные продолжительным радиомолчанием, мы решили обратиться с расспросом напрямую к творцам.

? Сейчас мы, можно сказать, вообще ничего не знаем о вашей новой разработке – о Crysis, сверхтехнологичном шутере будущего. Начнем издалека. Пролейте свет на сюжетную завязку, будьте добры. Земля опять в опасности?

Джек: События разворачиваются на нашем шарике, в недалеком будущем, где Северная Корея стала одной из мировых сверхдержав. Вдруг откуда ни возьмись в Тихий океан падает космический корабль чужих. Корейцы подсуетились и первыми прибыли на место происшествия. Американцы, не будь дураки, посылают туда же особый (знаете, как в фильме «Грязная дюжина») отряд Delta Force. Ваш герой – помощник командира – отправляется на разведку...

? А вот недавно мы уже видели игру про землян и пришельцев. Quake 4 называется – слыхали о такой? Не превратится ли Crysis в великую войну двух цивилизаций?

Цеват: Не превратится. События Quake 4 разворачиваются в далеком будущем и на чужой планете. Мы же делаем остросюжетную игру о том, как простые земляне, солдаты и политики, поведут себя перед лицом неясной инопланетной угрозы. В Crysis судьба нашей с вами планеты окажется в руках живых людей, а не картонного галактического спецназа.

? Это правда, что в вашей новой игре уровни будут, как в Far Cry, только круче? Вернее, один уровень. Огромный остров без единого экрана загрузки. Сколько в нем квадратных километров, вы не считали?

Джек: Стоп-стоп... Давайте расставим точки над «i». Загрузки в Crysis будут. Другое дело, что каждый непрерывный уровень будет размером в несколько квадратных километров. Более того, ваши решения в начале игры будут накладывать отпечаток на всю дальнейшую кампанию (миссии можно проваливать, сослуживцы могут погибать или оставаться в живых, а сами задания смогут меняться по ходу игры, в зависимости от ваших действий). Каждое прохождение Crysis окажется уникальным.

? А обычные уровни в игре есть? Какие-нибудь прибрежные пещеры или военные базы или, чем черт не шутит, космические крейсеры?

Цеват: Уровни мы готовим разные: как под открытым небом, так и «коридорные». Насчет пещер вы угадали – они точно будут. Еще будет настоящий, полностью смоделированный авианосец и нечто, очень похожее на космический корабль, находящийся в невесомости. Вам понравится.

? Как у нашего героя со снаряжением? Высокотехнологичные гаджеты – все по ГОСТу? А плазменные дезрупторы будут?

Джек: Чем большую часть острова исследует игрок, тем больше инопланетных технологий он сможет найти и поставить себе на службу. Снаряжения будет не просто много, а очень много – как нашего, так и неземного.

? А техника нам достанется? Машины – это одно. Хочется в небо... ну и по воде поплавать тоже не помешает.

Цеват: У нас уже готовы джипы, танки, истребители, вертолеты и несколько лодок. Всем этим игрок сможет порулить.

? Мы все помним умнейших AI-противников из Far Cry. Собираетесь ли вы использовать тот же искусственный интеллект и в Crysis? Будут ли у героя подчиненные?

Цеват: В этот раз мы уделим искусственному интеллекту еще более пристальное внимание, чем во время разработки Far Cry. Да, у героя Crysis будут товарищи, обученные действовать сообща, – но ведь и противники не лыком шиты! Им на выручку придет «продвинутая система сенсорного моделирования» – проще говоря, злыдни умеют замечать примятую траву и слышать подозрительные шорохи. Насколько нам известно, это будут самые хитрые пришельцы, когда-либо появлявшиеся в играх.

? А как обстоят дела с сетевыми режимами? Помнится, Far Cry как-то не впечатлил киберспортсменов. Какие режимы будут в Crysis? Будет ли что-то особенное?

Джек: Да-да, про конфуз с мультиплеером мы прекрасно помним. Больше эту ошибку мы не повторим. Сетевая игра в Crysis будет как минимум не хуже, чем одиночная. Точный список режимов до сих пор хранится у издателя в папке с грифом «совершенно секретно», но вот спойлер: события мультиплеерной игры будут происходить после завершения основной кампании в новейшем патентованном режиме, подобного которому нет и не будет ни в одном шутере! Обычные развлечения вроде Deathmatch, Team Deathmatch или Capture the Flag присутствовать будут, но в несколько иной форме – ведь герои Crysis могут на лету менять оружие и набор гаджетов.

? Мы много слышали о том, что Crysis разрабатывается для DirectX 10. Чем он так замечателен? В чем его главное отличие от DirectX 9, для которого написано большинство современных шутеров?

Цеват: Главное отличие, говорите... Пожалуй, это способность сочетать безукоризненно четкую графику и богатый игровой мир с приличной частотой кадров.

? Собираетесь ли вы поддерживать новую операционную систему Windows Vista?

Цеват: Есть одна проблема. DirectX 10 выходит только для Windows Vista. Для других операционных систем его не будет вообще.

? Значит ли это, что пользователи Windows XP могут забыть о Crysis?

Цеват: Ни в коем случае! Crysis будет поддерживать все современные операционные системы. Другое дело, что Windows Vista лучше оптимизирована для игр, чем Windows XP. Даже на одном и том же железе, благодаря новой модели драйверов, Windows Vista будет выдавать больше кадров в секунду. Не проходите мимо!

? А вы можете сказать, «во сколько раз» движок Crysis будет лучше движка Far Cry? Есть какой-то критерий? Количество полигонов в кадре или что-то в этом духе?

Цеват: Сказать-то я могу, только что толку. В наш век цифры уже ничего не решают. Теперь хорошую игру делают не миллионы треугольников, а шейдеры последней версии, быстрые алгоритмы и высокая скорость заполнения полигонов. Но если вы настаиваете, то вот главные отличия движка Crysis: изображение с расширенным динамическим диапазоном (High Dynamic Range), отраженное освещение в реальном времени (Realtime Indirect Lighting), мягкие тени (Soft Shadows), а также расширенная физика, улучшенный AI, обновленная анимация. Сегодня одна только модель героя Crysis содержит больше инноваций, чем любой шутер на рынке – даже в Far Cry на сверхвысоких настройках графики! Это смелое, но совершенно правдивое заявление.

? Минимальные системные требования?

Цеват: Сами пока не знаем. Но вам гарантированно понадобится видеокарта с поддержкой DirectX 9 и шейдеров версии 2.0. Прямо сегодня я бы порекомендовал ATI Radeon X1900.

Что ж, спасибо за ответы. Удачи в разработке! ■

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · XBOX 360

Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru


КОЛОДЕЦ, ВОСПОЛНЯЮЩИЙ ЗДОРОВЬЕ, ПОМОГАЕТ ВЫСТОЯТЬ ПРОТИВ ТОЛП ВРАГОВ.


ПОХОЖИЕ СУНДУЧКИ МЫ ВИДЕЛИ В DRAGONSHARD. ЭТИМ СОВПАДЕНИЯ ОГРАНИЧИВАЮТСЯ.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II



Справлюсь в одиночку

Герои в игре – существенная сила. Стоят очень дорого, но их участие в потасовке сможет помочь в самой критической ситуации. Дело не только в огромной силе и богатырском здоровье. Их набор умений – главный козырь против многочисленных монстров. А если выпустить какого-нибудь Гимли одного, поддержав его «глобальными заклинаниями», то не исключено, что он выстоит против целой армии мелких гоблинов.

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	EA Los Angeles
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	март 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.ea.com/official/lordoftherings/bfme2/us/home.jsp

Вот и настала пора вернуться в многострадальное Средиземье. В демо-версии The Battle for Middle-Earth II действие происходит одновременно с событиями первой игры, но в северных областях. Ни в книгах, ни в фильмах история северного конфликта подробно не освещается, поэтому EA пришлось самой придумывать сюжет второй части практически с нуля.

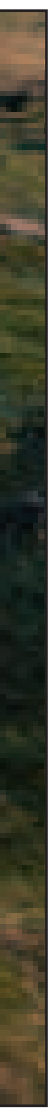
В демо доступны две новые расы (гоблины и гномы), которые будут выяснять отношения на паре карт в skirmish-режиме. Стратегическая карта кампании и режим конструирования героев появятся только в финальной версии игры. «Водные процедуры» с применением флота также не попали в «демку». Хотя именно на воде можно было бы по достоинству оценить обновленный движок, работающий с шейдерами DirectX 9 по полной программе.

СВОБОДА СТРОИТЬ

Как вы помните, в первой части игры строить базу можно было только в специально отведенных для этого местах. Теперь же мы вольны выбрать здание и поместить его практически в любой точке карты. Что ж, приятно думать, что команда разработчиков перестала держать игроков за новичков, неспособных выбрать хорошую позицию.

Это не только расширяет стратегические возможности, но и позволяет использовать более простые и понятные радости, доступные в других стратегиях. Теперь первую линию обороны можно укрепить парой полезных в бою строений. У гномов как раз есть парочка: колодец, ускоряющий восстановление солдат в отряде, и статуя, ускоряющая приток опыта. Добавьте к ним парочку охранных башен с бараками и получите отличную передовую базу.


ОДНОГО ИЗ ПИКЕЙЩИКОВ «ОСЕНИЛО» – СОЛДАТЫ В ОТРЯДЕ СО ВРЕМЕНЕМ ВОЗРОЖДАЮТСЯ.









В ПЫЛУ СРАЖЕНИЯ НЕДОЛГО РАСТЕРЯТЬСЯ. ИНТЕРФЕЙС ОТКАЗЫВАЕТСЯ ПОМОГАТЬ ИГРОКУ, И РАЗОБРАТЬСЯ, КТО ТУТ СВОЙ, А КТО ЧУЖОЙ, БЫВАЕТ НЕПРОСТО.

Выше, сильнее, больнее

На случай, если вы не знакомы с первой частью игры, поясним, что у каждого отряда есть специальные возможности. Стрелки умеют посылать ливень стрел, концентрирующийся в небольшой области. Гоблинские воины и лучники в охотку пользуются ядом (не забывайте пользоваться им против особо живучих противников). А в повозку гномов можно положить в множество полезных вещей: от нескольких снайперов до мобильного аналога колодца. Некоторые улучшения можно изучить в кузнице. При этом раздавать новое оружие и броню придется каждому отряду отдельно.

ДЕНЕЖНЫЙ ВОПРОС

Остальное строительство лучше продолжить вести на основной базе, благо в игре появилась бесплатная и мгновенная «телепортация». Дело в том, что ресурсы теперь добываются специальными «рудниками», которые нужно расставить по всей карте. Чем дальше они друг от друга, тем больше получится прибыль. Подобно укреплениям в Warhammer 40 000: Dawn of War – Winter Assault, они соединены подземным ходом.

Но здесь перемещение между точками происходит мгновенно, а за раз можно отправить на выручку целых пять отрядов. Собираясь напасть на кажущийся беззащитным вражеский рудник, помните, что противник не заставит себя ждать.

ГЛАВНОЕ – МАНЕВРЫ

Боевые действия для непосвященного выглядят или забавно, или непонятно. Бывает, что выбрав себе в качестве мишени каких-нибудь гномских метателей топоров, группа огров перестает замечать всех вокруг и устремляется за ними. Но если знать про специфику юнитов, этот расклад не покажется ни смешным, ни глупым. Большинство гномов еле передвигают ноги, но хорошо держат удар, а гоблины – наоборот.

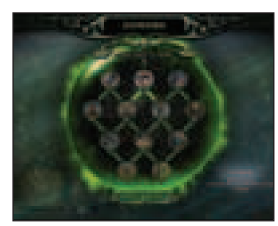
И как только начнется погоня, любители топоров будут перебиты очень быстро. Ведь атака с фланга или тыла теперь оказывается особо губительной для не успевшего перестроиться отряда. Особенно разрушительным будет стратегический маневр, в результате которого в тыл вражеских сил, состоящий из пеших воинов, врезается и проходит как нож сквозь масло кавалерия (и не погибает при этом на пиках).



НА СЛОЖНОСТИ MEDIUM КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРОТИВНИК КОНЦЕНТРИРУЕТ АТАКУ НА ЗДАНИЯХ.

ОТПУСКА НЕТ НА ВОЙНЕ

Несмотря на то что движок игры по-прежнему не рекомендует приближать камеру к земле, отпугивая смельчаков ужасненькими моделями солдат, стычки выглядят достойно. «Киношный» размах в игре по-прежнему присутствует. К тому же она может оказаться весьма недурной стратегией. Что ж, «покажем этим эльфам»! ■



Невидимый маг

Специальные возможности, которые можно использовать в бою, у каждой расы свои. Например, гномы в самом начале партии выбирают между увеличением силы отряда, лечением солдат или мгновенным ремонтом зданий. Набор возможностей гоблинов более «агрессивен».



Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru





МЕНЬШЕ ЧЕМ ЧЕРЕЗ СЕКУНДУ ТРОЕ РЕБЯТ РАССТАНУТСЯ С ЖИЗНЯМИ, ТАК И НЕ ПОНЯВ, ЧТО ПРОИЗОШЛО.

В ЧЕМ-ЧЕМ, А В ЗРЕЛИЩНОСТИ ИГРЕ НЕ ОТКАЖЕШЬ.

Timeshift



Триггеры там, триггеры тут

Доступный в демо-версии уровень построен так, чтобы показать возможности чудо-костюма во всей красе. Когда до заветного гаража остается всего ничего, на мосту появляется злыдень с ракетницей, взрывает остатки сил сопротивления вместе с машиной и начинает стрелять по герою. Игра услужливо предлагает воспользоваться перемоткой времени назад, чтобы избежать «горячих» подарков. Но если осторожно прокрасться по парапету, обойдя плохо расположенный триггер, ничего этого не случится.

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, Xbox 360
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Saber Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ДАТА ВЫХОДА:	21 марта 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.timeshiftgame.com

Возможно, поток игр, предлагающих высаживаться на известных пляжах, скоро начнет ослабевать под влиянием более актуальных для современности конфликтов.

Но пока борьба с тоталитарными режимами «изнутри» (обычно виртуальная «империя зла» носит знакомые по урокам истории черты СССР времен холодной войны) используется разработчиками гораздо реже, чем, скажем, борьба с фашизмом, терроризмом или новой красно-китайской угрозой.

И Timeshift – редкое исключение. Правда, ужасы тотального контроля над мыслями и действиями граждан, раскрыты игровыми сценаристами сравнительно плохо. Последней известной игрой, внутри которой можно было встретить плакат с надписью в стиле «Silence is golden» и надзирателей с дубинками, была, конечно же, Half-Life 2.

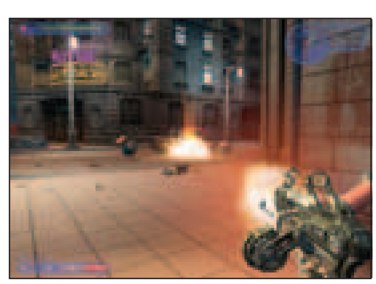
История и геймплей Timeshift очень стремятся походить на события, произошедшие в City 17.

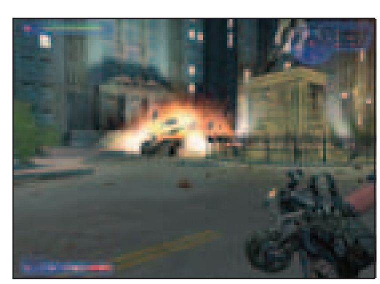
Как и в творении Valve, сценарий правит всем. Сюжет, разговоры и сценки на движке умело вплетены буквально в каждую минуту похождений. Подслушав разговор солдат за углом, можно узнать истории из их жизни. Пока мы прячемся, пока не прозвучит бессмертное «Shh! What was that?», они встречаются с девушками, шутят, ждут повышения и скучают на посту. Но стоит показаться в их поле зрения, как они превращаются в классических бессловесных «врагов», каких мы сотнями выкашивали в Doom и тысячами – в Serious Sam.

Похоже, что шутки с четвертым измерением – краеугольный камень геймплея Timeshift – нужны, чтобы сгладить шок, вызываемый столь резкой переменой. Замедление времени удобно: все голоса искажаются, и живые парни превращаются в тех самых монстров, в которых не жалко выстрелить из подствольного гранатомета. А когда время остановлено, можно не только безболезненно проходить сквозь огонь, но и подбежать к немного размытой фигурке, чтобы выхватить у нее из рук автомат и из него же пристрелить молчаливого бедолагу.

Ни обезоруживание, ни удары прикладами не выглядят зрелищно. Зато у каждого из трех показанных в демо-версии «стволов» обнаружился дополнительный режим стрельбы, в котором расходуются другие патроны. И, похоже, что для девяти видов оружия понадобится собирать 18 разных обойм.

Игра не претендует на звание самого красивого FPS. Тем не менее, интересный дизайн (о, этот ребристый бетонный забор!), скрипты и особые возможности нашего костюма обещают, что скучать не придется. ■






ОДНАЖДЫ ЧЕЛОВЕЧЕСТВУ ПРИДЕТСЯ НАЧИНАТЬ ВСЁ ЗАНОВО...
ADVENT RISING
ЧЕРТОВСКИ НОВАТОРСКАЯ И НЕВЕРОЯТНО ЭМОЦИОНАЛЬНАЯ ИГРА
(GamePro)
ЭПИЧЕСКАЯ ВО ВСЕХ СМЫСЛАХ ЭТОГО СЛОВА
(Play)
ИГРА ЭПИЧЕСКОГО МАСШТАБА
(IGN)
BRADYGAMES
TAKE YOUR GAME FURTHER
ATI
GLYPHX
MAJESCO
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
Бука

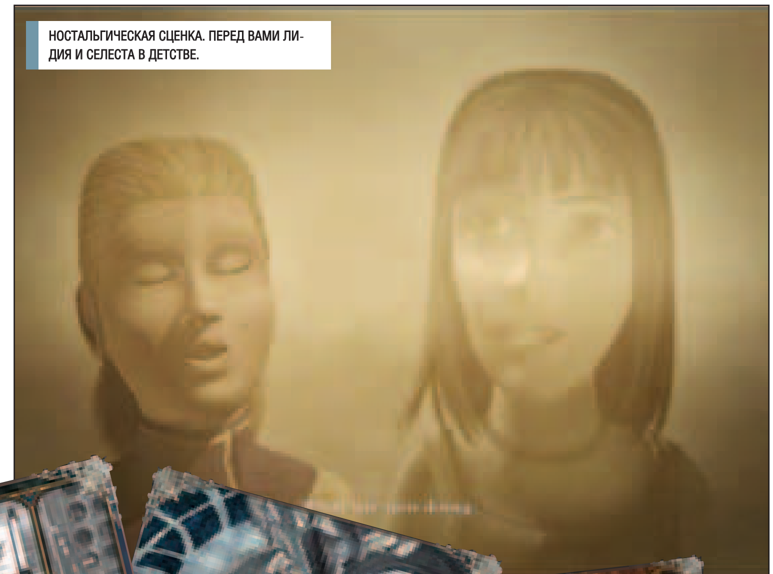
PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Иван Выхинцев
junky@mail.ru

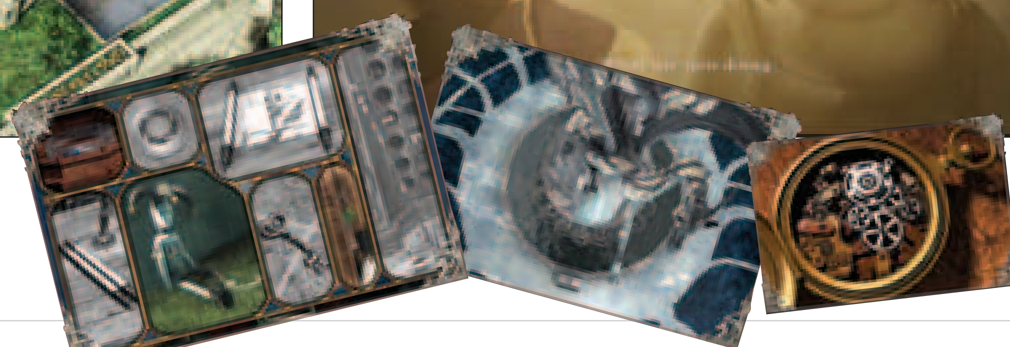




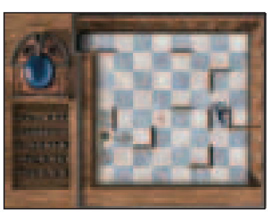
ДРАКОНЫ ЗДЕСЬ ПРАВИЛЬНЫЕ, ХОТЬ ОНИ ВСЕГО ЛИШЬ И СТАТУИ. ЗАТО ИХ МНОГО.



НОСТАЛЬГИЧЕСКАЯ СЦЕНКА. ПЕРЕД ВАМИ ЛИДИЯ И СЕЛЕСТА В ДЕТСТВЕ.



Keepsake



Мой любимый цвет, мой любимый размер!

Головоломки – неоспоримое достоинство демо-версии. Пока доступны две загадки – «Логово минотавра» и выключатель магического света. В «Логове» нужно увести гоблина от Минотавра в лабиринте, разбитом на клетки. Магический свет включить легче, чем справиться с похожим на странные шахматы лабиринтом. Нужно всего лишь подобрать правильную комбинацию рычагов, чтобы заставить каменного дракона выдохнуть волшебный луч. Хочется большего, но тут демо кончается.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Lighthouse Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Wicked Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	март 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.wickedstudios.com/keepsake

Без сомнения, прежде чем браться за Keepsake, сотрудники Wicked Studios долго играли в Discworld, а также читали все книги со словом «дракон» в содержании. Я смело говорю об этом, хотя знакомство с игрой пока свел только шапочное – по демо-версии. О ворожбе и превращениях авторам известно достаточно, чтобы игроку после прохождения маленького фрагмента хотелось еще.

Нас умело завлекают и интригуют. Правда ли, что Зак – могучий дракон, превращенный в волка? Для огнедышащего ящера он что-то слишком трусоват и излишне осведомлен о мелких деталях человеческого быта (об устройстве подвала, например). А если он водит нас за нос, то зачем?

Или, скажем, от какого прошлого хотел убежать отец Селесты, лучшей подруги Лидии, соглашаясь стать ректором университета магии? Это уже не говоря о главной загадке – исчезновении всех преподавателей и учеников школы.

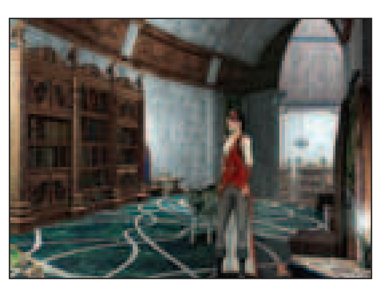
В демо-версии нам позволено немногое – раскусить пару головоломок, чтобы вырастить волшебное дерево, да посмотреть ролик, в котором Лидия и Селеста клянутся в вечной дружбе… Поговорить несколько раз с волком-драконом Заком, найти свою старую куклу, отданную в знак клятвы, и сломать ответный подарок подруги.

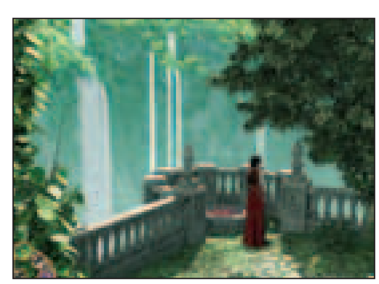
А еще познакомиться с человеком-tutorial'ом. Отсюда начинаются возможные недостатки игры, заметные уже сейчас.

Во-первых, переусложненный, необычный интерфейс, в котором без вводной лекции не разобраться. Но нужный человек пока говорит жутким фальцетом с непередаваемым акцентом, и слушать его затруднительно. Подсказки будут доступны и в дальнейшем, и из них мы, например, узнаем, что на высокий балкон почему-то можно попасть через подвал. Как добыть эту информацию иным путем – пока непонятно.

Во-вторых, внешний вид героев и анимация. Видно, что разработчики старались вовсю: Зак чешет задней лапой за ухом, Лидия хлопает в ладоши, выразительно наклоняет голову, жестикулирует к месту. Однако ручки у нее настолько коротки («Да я тебя заколдую!» – «Врешь, не заколдуешь. Руки коротки!»), а плащ так деревянно прогибается, когда она приседает, что сердце щемит.

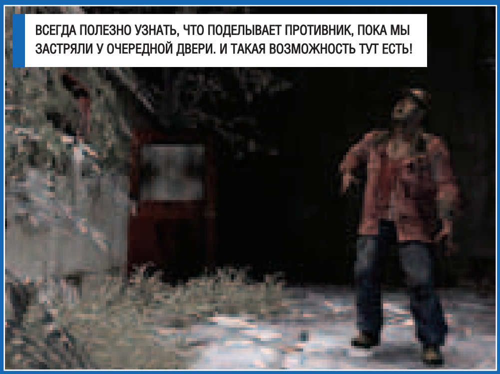
Впрочем, я прямо сейчас начинаю запасаться валокордином – пусть сердце помолчит, я твердо намерен лично выяснить, куда все запропастились. ■

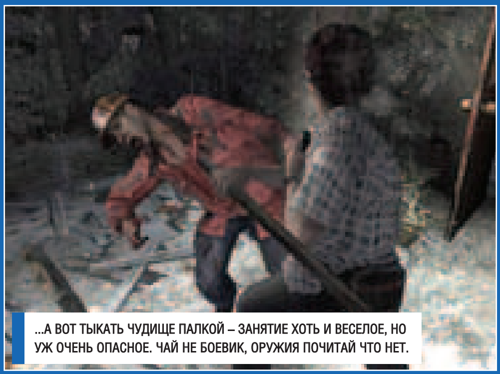






Уникальная система комбо-ударов
Смертоносные танцы вокруг шеста
(И пара других выдающихся особенностей)
BloodRayne 2
BLOODRAYNE2.COM
WWW.THQ.CO.UK
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2005 Majesco Entertainment. All Rights Reserved. © 2005 THQ Inc. All rights reserved. The BloodRayne logo, characters and artwork are trademarks of Majesco Sales Inc. Developed by Terminal Reality. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2005 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).


ВСЕГДА ПОЛЕЗНО УЗНАТЬ, ЧТО ПОДЕЛЫВАЕТ ПРОТИВНИК, ПОКА МЫ ЗАСТРЯЛИ У ОЧЕРЕДНОЙ ДВЕРИ. И ТАКАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ТУТ ЕСТЬ!


...А ВОТ ТЫКАТЬ ЧУДИЩЕ ПАЛКОЙ – ЗАНЯТИЕ ХОТЬ И ВЕСЕЛОЕ, НО УЖ ОЧЕНЬ ОПАСНОЕ. ЧАЙ НЕ БОЕВИК, ОРУЖИЯ ПОЧИТАЙ ЧТО НЕТ.


ЛОБОВОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ С ПРОТИВНИКОМ ГРОЗИТ БЕДОЙ. ЛУЧШЕ НАПАДАТЬ СО СПИНЫ. FORBIDDEN SIREN СЛАВИТСЯ СВОИМИ STEALTH-ЗАМАШКАМИ.

PC | **PLAYSTATION 2** | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	SCEI
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год (США)

ОНЛАЙН:
http://www.scee.com

Forbidden Siren 2

Старые проклятия – как старые раны. Сколько ни лечи, рано или поздно они все равно дадут о себе знать.

Зло бессмертно. И сотни игр, в которых нам приходится бороться с разнообразной нечистью, весомое тому доказательство. Зомби, призраки, вампиры и вурдалаки, свирепые мутанты и демоны... они гибнут сотнями, чтобы вернуться сотнями тысяч и снова ринуться в атаку. Казалось, ночной кошмар под названием Forbidden Siren развеялся два года назад. Однако мы ошибались. После короткой передышки разработчики из японского подразделения Sony Computer Entertainment (люди жестокие и явно связанные с потусторонними силами) снова взялись за старое.

ПОТОРОПИТЕСЬ, ВАС ЖДУТ!

Главными героями Forbidden Siren 2 станут несколько пока безымянных бедолаг которых разные обстоятельства забрасывают на небольшой островок посреди бушующего океана. Остров этот называется Ямидзима (или Остров Тьмы) и примечателен тем, что за 29 лет до событий, описываемых в игре, все его обитатели исчезли. Подумаешь, скажут некоторые, ну исчезли, и бог с ними. Без глупых аборигенов даже веселее. Так-то оно так, да вот незадача – место никому не нужных миролюбивых туземцев заняли живые мертвецы (сибито) и люди Тьмы (ямибито). История умалчивает, откуда они взялись и как коротали свободное время до сих пор, но появление простых смертных вызвало у новых хозяев острова бурю восторга. И то сказать, гости на Острове Тьмы – большая редкость...

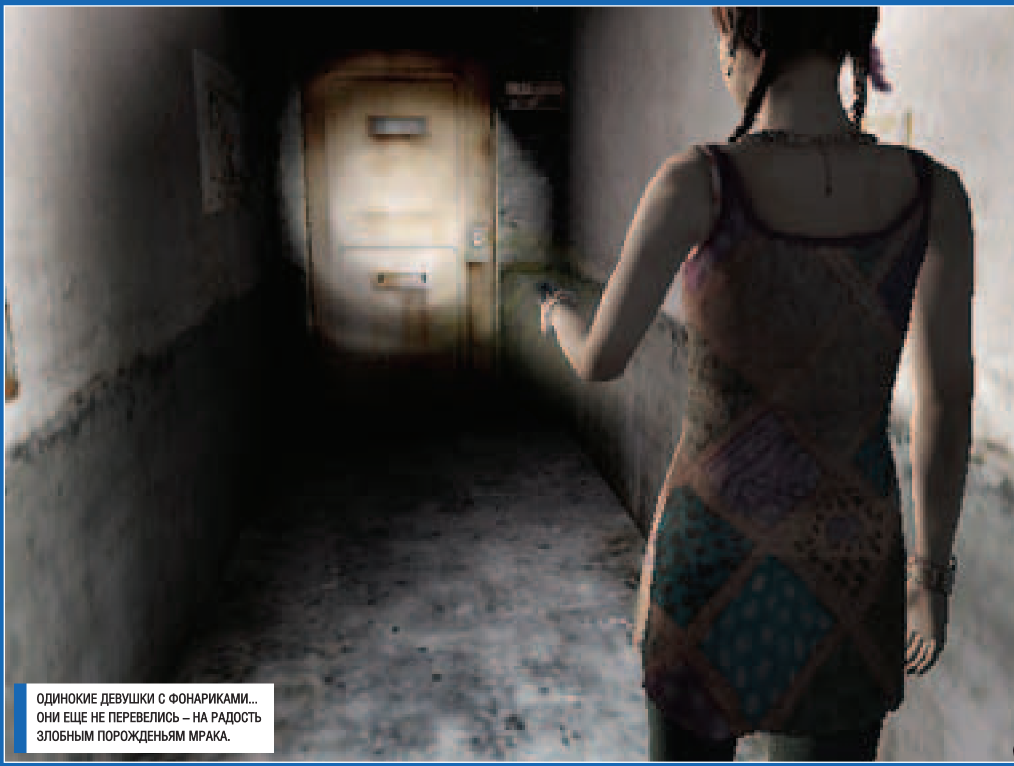
КАК ЭТО БУДЕТ

А что же гости? Они, наверное, и сами не рады, что решились на столь опасную экскурсию. Но делать нечего, и вся честная компания, собравшись с силами, плетется изучать остров, попутно решая три основные задачи. Задача первая – остаться в живых, по мере сил пресекая все попытки нечисти отправить незадачливых туристов в мир иной. Задача вторая – выяснить, что же все-таки произошло на треклятом острове, и докопаться до причин появления потусторонней мерзости. Задача третья и самая главная – найти способ покинуть сей райский уголок, невзирая на полное отсутствие подходящих транспортных средств. Но если с формулировками задач все более-менее понятно, то с возможными решениями – совсем наоборот. В конце концов, на острове ока-

Десять негритят

Список действующих лиц Forbidden Siren еще предстоит уточнить, но некоторых героев уже представили широкой общественности. Итак, среди тех, кто отважился посетить остров Ямидзима, нашлось место гадалке, беглому преступнику, слепому писателю, его преданной собаке-поводырю и редактору журнала, возжелавшему покопаться в темном прошлом острова. Новые действующие лица появятся и в процессе прохождения. Так, например, вышеупомянутый редактор встретит на своем пути девочку по имени Юри Кисида (Yuri Kishida), а немного погодя к героям примкнет пара солдат – их на остров забросил сильнейший шторм. Любопытно, кто уцелеет в финале?





ОДИНОКИЕ ДЕВУШКИ С ФОНАРИКАМИ... ОНИ ЕЩЕ НЕ ПЕРЕВЕЛИСЬ – НА РАДОСТЬ ЗЛОБНЫМ ПОРОЖДЕНЬЯМ МРАКА.

Нам дадут подержать в руках настоящее оружие! И даже позволят пострелять. Правда, никто не уточняет, будет ли от стрельбы хоть какой-нибудь толк.



Что с технологиями?

Даже для своего времени (то есть 2 года назад) графика Forbidden Siren была далека от идеала. Разработчики не слишком-то заботились о качественных текстурах, детализации и прочих мелочах, интересных простым смертным. Зато уже тогда они явно отдавали предпочтение черному, белому, серому и коричневому цветам. Что же мы видим теперь? Да примерно все то же самое – хотя без косметических улучшений не обошлось. Трехмерные модели персонажей и чудищ заметно прибавили в качестве и сравнительно безболезненно переносят съемку крупным планом. Спецэффектов по-прежнему немного, при этом основной упор делается на работу с освещением (модные нынче фонарики присутствуют) и тенями. Объектов в кадре стало куда больше, впрочем, монстры, как и раньше, предпочитают нападать поодиночке, максимум по двое. В общем, не в графике счастье.

FORBIDDEN SIREN (2004 ГОД)



FORBIDDEN SIREN 2 (2006 ГОД)



зался отнюдь не вооруженный до зубов отряд специального назначения, а самые простые обыватели. Никакими сверхспособностями они не наделены (так, по крайней мере, кажется поначалу); со снаряжением дела обстоят еще хуже – не голыми же руками отбиваться от порождений Тьмы! Как быть?

ДА БУДЕТ СВЕТ!

Ответ лежит на поверхности – с Тьмой может совладать только Свет. Нужно лишь научиться правильно его использовать. Хитрость в том, что чудища реагируют на свет по-разному. Людей Тьмы он отпугивает и даже (если повезет) убивает. Поэтому, чтобы избавиться от очередного

Новые кинозвезды

Не далее как осенью 2005 года из лагеря Sony Computer Entertainment пришло любопытнейшее известие: Forbidden Siren отправят покорять вершины кинематографа. События фильма происходят на том же острове Ямидзима, где мучаются герои Forbidden Siren 2, но главное действующее лицо другое – девушка, прибывшая на остров в компании младшего брата. Предполагалось, что японская премьера состоится одновременно с выходом второй части игры, 11 февраля. Появится ли картина за пределами Японии, до сих пор не известно.

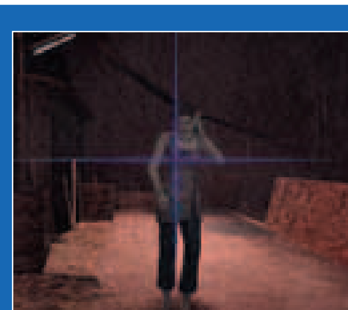


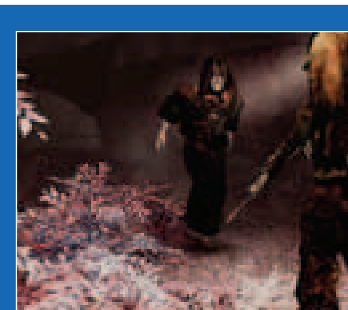
СВЕТА В ИГРЕ ПОРОЙ НЕ ХВАТАЕТ ДАЖЕ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПРОСТО ПОНЯТЬ, КУДА ИДТИ ДАЛЬШЕ.

БЕЗ ЗАБРОШЕННОГО ПАРКА АТТРАКЦИОНОВ НЕ ОБОЙДЕТСЯ (ДИЗАЙНЕРЫ ДАЖЕ СПЕЦИАЛЬНО ПОСЕЩАЛИ ЗАБРОШЕННЫЕ ЛУНА-ПАРКИ). ВХОД БЕСПЛАТНЫЙ. ВЫХОД – КАК ПОВЕЗЕТ.

Точка зрения

Еще в первой Forbidden Siren присутствовала необычная возможность – посмотреть на все происходящее не только глазами того персонажа, за которого мы играли в данный момент, но и, например, какого-нибудь монстра. В Forbidden Siren 2 эта возможность (получившая название Sight-Jacking) сохранится, а ее значение для игрового процесса существенно возрастет. Мы без труда сможем узнать, как выглядит окружающий мир глазами все тех же сибито и ямибито, а заодно, при желании, понаблюдаем, как означенные злыдни выслеживают управляемого нами персонажа. В теории подобный трюк помогает заблаговременно узнать, с какой стороны приближается опасность, и как следует приготовиться к встрече с «доброжелателями». А вот как удастся воплотить Sight-Jacking в новом проекте, и удобно ли будет ею пользоваться – пока не совсем ясно.





ямибито, необходимо заманить его к источнику света, подойдет даже уличный фонарь. А вот с живыми мертвецами уловка не сработает: свет им нипочем, напротив – даже помогает быстрее отыскать жертву, зато в темноте страшилки почти ничего не видят. Соответственно, и методы борьбы с сибито совершенно иные, более разнообразные. Можно попробовать укрыться в темном углу; сбить со следа, расколотив все окрестные фонари; наконец, просто отвлечь внимание, бросив в сторонку какой-нибудь предмет, и под шумок сделать ноги. Впрочем, разработчики уверяют, что уклоняться от схваток или изводить противников хитростью удастся далеко не всегда. Да, нам дадут подержать в руках и настоящее оружие, хоть тот же пистолет! И даже позволят пострелять. Правда, никто не уточняет, будет ли от стрельбы хоть какой-то толк, или же пулями удастся задержать монстров лишь на короткое время. И, разумеется, сразу же возникает вопрос, как поступать, если по дороге нам встретились гуляющие под ручку и сибито, и ямибито?

В ПОМОЩЬ ТУРИСТАМ

Остров Тьмы довольно велик, и, дабы на нем никто не заблудился, авторы по доброте душевной нарисовали карту, которая всегда к нашим услугам. Для тех, кому и этой поблажки мало, предусмотрено несколько уровней сложности: от рассчитанного на полных простаков (монстры гибнут от страха, едва завидев персонажа?) до сущего непотребства для Избранных. Вдобавок обещаны подсказки по ходу решения головоломок (любопытно, кто будет их давать), улучшенный (затянутый?) tutorial и система оповещения о приближении противников – очевидно, неизвестный доброхот оснастит героев чем-то вроде универсального радара-детектора потусторонних сил.

РАЗМЫШЛЕНИЯ НА СОН ГРЯДУЩИЙ

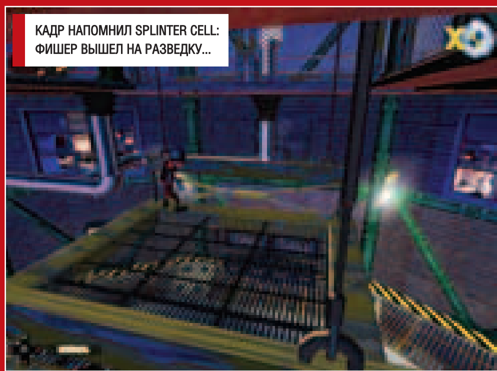
Оригинальная Forbidden Siren была разбита на отдельные эпизоды; как поступят с продолжением, пока не совсем ясно. Вероятно, наличие нескольких персонажей позволит нам взглянуть на события игры с разных сторон, но проверить эту гипотезу удастся не раньше выхода японской версии игры – ждите видеоотчета от дорогой редакции. Англоязычные издания также не заставят себя долго ждать: азиатские ужастики нынче в большом почете, и боссы Sony, отлично это понимая, не упустят отличную возможность заработать деньжат. Так что приготовьтесь и, когда придет время, тушите свет. Живые мертвецы не пройдут! ■

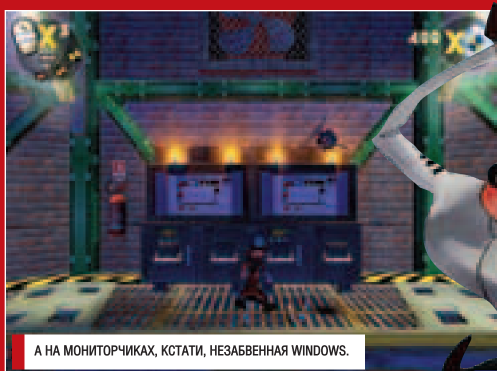
Даешь разнообразие народу!

Многие представители жанра survival horror вырождаются в нудное блуждание по окрестностям, сопровождаемое истреблением монстров. Но авторы Forbidden Siren 2 обещают не повторять ошибок конкурентов и сделать свое детище максимально разнообразным. О решении головоломок, связанных с уничтожением противников, и stealth-элементах мы говорили, о возможности пострелять тоже упомянули. Осталось вспомнить о виртуальных напарниках, которые время от времени будут вам помогать. Иногда это люди (например, Юри Кисида), иногда животные – хоть та же собака-поводырь, принадлежащая одному из героев.




SHADOW OF THE COLOSSUS
ТЕНЬ КОЛОССА НЕ ЗАСЛОНИТ ЛУЧ СВЕТА
Shadow of the Colossus ©2005 Sony Computer Entertainment Inc. PlayStation and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Live In Your World. Play In Ours." is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc.
Только для PlayStation.2


КАДР НАПОМНИЛ SPLINTER CELL: ФИШЕР ВЫШЕЛ НА РАЗВЕДКУ...


А НА МОНИТОРЧИКАХ, КСТАТИ, НЕЗАБВЕННАЯ WINDOWS.



ИНТЕРЕСНО, А ЭТУ ТРУБУ МОЖНО БУДЕТ СЛОМАТЬ?



Автор:
Алексей Руссол
roussol@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, Xbox, PSP
ЖАНР:	action/platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Schanz
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Twelve Int.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.twelvegames.com/crashdummy

Crash Dummy vs. the Evil D-Troit

Потомок Jak & Daxter и сводный брат The Incredibles. По крайней мере, он сам так себя величает...

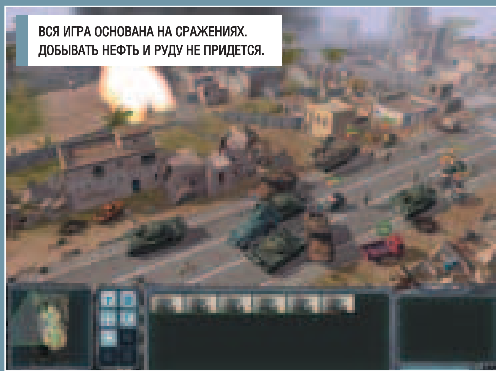
Поразительно, но факт – зародившийся на наших глазах жанр «платформенный экшн», или так называемый «постплатформер», и в XXI веке цветет и пахнет. Даже его родоначальницы, Jak & Daxter да Ratchet & Clank, подарив по три замечательных игры, разбежались по углам, а платформенной машине все нипочем – инновационная некогда идея так унавозила чернозем, что и по сей день колосятся на нем пусть не хиты, но весьма приличные игры.
Вот и Crash Dummy vs. the Evil D-Troit преподносится как полу- (или «недо-»?) детский платформер, напрочь лишенный какого бы то ни было насилия и насмешек над жанровыми канонами – напротив, эти каноны возводятся в абсолют! Для примера: в Crash Dummy vs. the Evil D-Troit предусмотрено несколько боевых стилей для разборок с врагами, и при этом ни одного врага нельзя убить – только обратить в паническое бегство или разобрать на запчасти. В игре нет крови, но есть оружие Liquid Bazooka, замораживающее (или поджигающее) плохишей.
Ну не прелесть?
Но даже шутливой игре нужен серьезный мотор. Похоже, именно так решили в Twelve Int. и прикрутили к своему мультяшному движку физическую модель Havok (которую нынче встретишь в каждой второй игре). Так что нас ничуть не удивит то, как бочки будут катиться, а стены ломаться. А вот самых маленьких игроков это должно привести в неописуемый восторг.
И коротко обо всем остальном. Пресс-релиз заверяет, что «мы раскроем рты от удивления», заглядевшись на невероятную ragdoll-анимацию и физику поведения автомобилей. В работе над графикой использованы технологии Pixel Shader и Pyro, применяющиеся даже в кинопроизводстве, а над саундтреком вовсю трудится немецкая поп-группа Liquido (http://www.liquido.de). Очень хочется верить, что пресс-релиз не врет, как обычно, с три короба, и из рук итальянских на все руки мастеров из Twelve Int действительно выйдет милая и забавная игра для всей семьи. ■

Сага о жестяных болванах...

Вкратце о сюжете. Ах, злобный ДиТройт (Evil D-Troit) вовсю клепает новых, улучшенных, роботов! Спрашивается, зачем? Поговаривают, что он ведет темные делишки, да и жестянок его не раз прихватывали на ограблениях банков. Но на проделки главы крупнейшего промышленного предприятия города D-Industries жители вынуждены закрывать глаза. Ох, тем временем неизвестные злоумышленники разрушили лабораторию Профессора. Но тот знает, что за всем стоит именно ДиТройт, поэтому просит своего старого товарища Crash Dummy (это мы!) разобраться в запутанном деле и как следует отомстить супостату. Тем более что у того есть и личный мотив: в плену у негодяя томится невинная Тайрэ (Tyre), девушка главного героя...

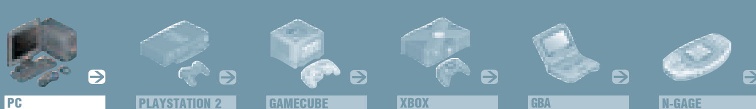



1С:МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
• 60 трасс и 6 спецучастков на пути через всю зимнюю Россию — от Мурманска до Владивостока
• 20 команд-участниц из Москвы, Санкт-Петербурга, Новосибирска, Екатеринбурга, Киева, Праги...
• 10 видов внедорожников, сотни вариаций в настройках подвески, шин, балансе тормозов и других параметрах
ЭКСПЕДИЦИЯ
ТРОФИ
Мурманск
Санкт-Петербург
Москва
Мурманск-Владивосток
Екатеринбург
Новосибирск
Хабаровск
Владивосток
• Эксклюзивное видео и фото "Экспедиции-Трофи"
• Великолепная графика, создающая неповторимую атмосферу езды по русским дорогам, атмосферу приключения и азарта
Symphony Games
techland
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2006 Symphony Games. Все права защищены. © 2006 Экспедиция ПРО. Все права защищены. Данная игра основана на технологии Chrome Engine © 1997-2005 Techland. Все права защищены. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми нормами национальных и международных законодательств.


ВСЯ ИГРА ОСНОВАНА НА СРАЖЕНИЯХ. ДОБЫВАТЬ НЕФТЬ И РУДУ НЕ ПРИДЕТСЯ.


ТАНКИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ВЫГЛЯДЯТ НЕПЛОХО, НО С ИХ ТЕНЯМИ НУЖНО ЧТО-ТО ДЕЛАТЬ...


В АВИАЦИИ ДРСД ПРЕДПОЧИТАЕТ НАШИ МИ.



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	G2 Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.g2games.com/alliance/

Alliance: Future Combat



Очередная история из разряда «Штаты против терроризма» может снискать нешуточную славу, если появится первой.

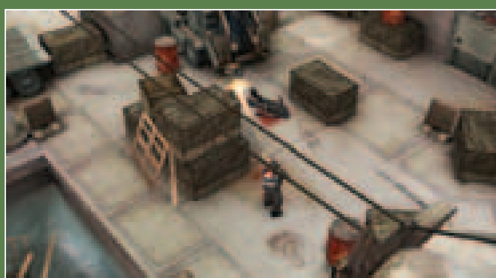
В 2008-м году обширные земли между Ираном, Афганистаном, Индией и Китаем объявили себя Демократической Республикой Северного Джомбистана (ДРСД)... На этом месте рассудок к сценаристам внезапно вернулся, и покорять молодое, но гордое государство они нас не отправили.
Вместо гнева мирового сообщества в сюжет вплели еще пару интересных штрихов. В обмен на обильный зеленый поток ДРСД разрешила Соединенным Штатам разместить на своей территории базу. Политиканы, конечно, не догадывались, что обширный подземный комплекс станет плацдармом для бесчеловечных генетических экспериментов...
К нам недалекие политики обратились, как всегда, слишком поздно. «Дэрэсдэшные» ура-патриоты узнали о базе, преисполнились праведного гнева и рванули на штурм. Охрана комплекса медленно сдает позиции – враг давит числом. В наши мозолистые руки командование вверяет элитное подразделение AEGIS. Высадившись на территории Республики, мы должны защитить секретный объект. Впрочем, сочувствующие гордым джомбистанцам могут послать AEGIS куда подальше и переметнуться к террористам.
На все про все обеим сторонам отводится два десятка миссий. Операции не сошлись клином на подземном комплексе: воевать предстоит в городах, горах и пустынях. Вам будет мешать темнота и дождь с туманом, но бойцы и техника готовы ко всему. Alliance: Future Combat содержит более ста разновидностей боевых единиц, включая военных роботов и беспилотные самолеты. Традиционные снайперы, инженеры и шпионы рядом с ними теряются, но оригинальные методы поддержки войск привлекают внимание. Артобстрел и авиаудары мы вызывали не раз, а вот пользоваться «умными» ракетами и плазменными лучами еще не доводилось. G2 Games с удовольствием восполнит этот пробел.
Дело за малым – опередить конкурентов. Соперники игры, Ghost Wars и War on Terror, щеголяют схожим набором «особенностей» и объявлены к выходу в первом квартале года. Так что здесь все по-взрослому: кто первый встал, того и тапки. ■

Кулек изюма

При всем своем сходстве, Ghost Wars, War on Terror и Alliance: Future Combat не лишены изюминки. В Alliance: Future Combat – это ракеты с лазерным наведением, плазменное оружие и голосовое управление войсками. Ghost Wars отличается робким стремлением объединить стратегию и экшн. По заверениям Digital Reality, мы сможем «вселиться» в любого бойца и занять место пилота любой боевой машины. Ну а War on Terror (тоже, кстати, детище Digital Reality) намерена опалить пламенем войны всю планету, изображая крушение столиц с фотографической точностью. Разработчики обещают нешуточные сражения в Лос-Анджелесе, Париже и Тадж-Махале.









КАКОВ В НОВОЙ KILLZONE ГРАДУС «СТЕЛСА» МЫ ПОКА НЕ ЗНАЕМ. ЗАТО ТОЧНО ИЗВЕСТНО, ЧТО РАКЕТУ В ЛОБ ЗАРАБОТАТЬ СОВСЕМ НЕ ТРУДНО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Алексей Руссол
roussol@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Guerrilla Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.playstation.com

Killzone: Liberation

Уж сколько жанров так и не устроились в гостеприимном лоне PlayStation Portable... Вот и FPS не прижились. «Не мытьем, так катаньем!» – решили в Sony. И сиквел Killzone – уже не FPS.

В свое время Killzone, вышедшая эксклюзивно для PlayStation 2, стала смелым ответом Guerrilla и SCEE королю-шутеру Halo 2, обласканному детищу Bungie и Microsoft. Высокое качество моментально завоевало любовь и уважение PS2-геймеров всего мира, а миллионные тиражи подтолкнули к дальнейшему развитию, безусловно, успешной вселенной. И слава богу, мы только за. Провокационный ролик новой Killzone для PlayStation 3 наделал больше шумихи на E3'05, чем все проекты для куда более осязаемой на тот момент Xbox 360, а «карманный» сиквел – Killzone: Liberation – имеет все шансы покорить владельцев PSP.

К сожалению, Guerrilla пока не очень охотно делится информацией о проекте. Приятно, что студия на примере Coded Arms поняла, что подружить PSP и FPS в ближайшее время не получится, и приняла соломоново решение: превратить шутер от первого лица в шутер от третьего. Пиар-менеджеры подконтрольной SCEE студии говорят примерно так: «Экшн от первого лица – не совсем то, чего ждут игроки от портативной платформы. Кроме того, перед нами стоит задача создать игру, за которой хорошо коротать время в метро. Именно поэтому мы решили сделать TPS: камера, сверху следящая за персонажем, придает игровому процессу дополнительную, тактическую глубину, и в то же время он остается на редкость захватывающим».

На вопросы о механике игры, типичных миссиях и возможной связке с Killzone 2 представители студии тактично отмалчиваются. Конечно, известно, что оружия станет больше, противники умнее, а кровищи на нас выплеснут и вовсе неприличное количество, но этим список пока исчерпывается. Кстати, об оружии. По словам все тех же пронырливых менеджеров, «оно является неотъемлемой частью геймплея». Признаться, в наследственном «мясном» шутере мы другого и не ожидали, но наши заокеанские друзья явно прячут какого-то кота в мешке. Рискнем предположить, что со временем любимую пушку можно будет улучшать и перестраивать – как и главного героя: куда нынче боевикам без RPG-элементов. ■

Военкорр сообщает...

Те, кто одолел оригинальную Killzone, знают, что хоть хелгасты и получили жестокий отпор, о конце войны можно еще только мечтать. Часть планеты Векта Векта по-прежнему во власти врага и, несмотря на натиск армии ISA, оккупированная территория с каждым днем только расширяется. Генерал хелгастов за ценой не стоит: идут в ход запрещенные виды вооружения, да и похищением особо важных чиновников враг не гнушается – на то и война. Само собой, наш главный герой (все тот же, куда без него) не остался в стороне: вернуть заложников любой ценой – вот наша задача.



ОБИЛИЕ ЕСТЕСТВЕННЫХ УКРЫТИЙ, ВЗРЫВООПАСНЫХ БОЧЕК И ВИД ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА ДЕЛАЮТ ИГРУ ПОХОЖЕЙ НА METAL GEAR SOLID.



...ОДНАКО ЯРОСТНЫЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ С ПОЛЧИЩАМИ ХЕЛГАСТОВ НИКУДА, СЛАВА БОГУ, НЕ ДЕЛИСЬ.



АКУЛЬЯ ПАСТЬ НАРИСОВАНА НА НОСУ ЛЕТАТЕЛЬНОГО СРЕДСТВА НЕ ЗРЯ. КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, КТО ПОДБИЛ ВСЕ ЭТИ САМОЛЕТЫ?



БРАВЫЕ ЛЕТЧИКИ ЕЩЕ НЕ РАЗГРОМИЛИ ПОЛОВИНУ ГОРОДА, А НА УЛИЦАХ УЖЕ ПАНИКА. НЕХОРОШО!



А ВОТ И ОН, ЗНАМЕНИТЫЙ ЭФФЕКТ «СКОРОСТИ». ЗАСТАВЛЯЕТ БЕССОЗНАТЕЛЬНО ВЖИМАТЬСЯ В КРЕСЛО.



Автор:
Алексей Кеменов
kemenov@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox, Xbox 360
ЖАНР:	flight action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Romania
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

ОНЛАЙН:
http://www.blazing-angels.com

Blazing Angels: Squadrons of WWII



Первым делом, как известно, самолеты…

Казалось бы, тема Второй мировой войны давно себя исчерпала: каждый второй игрок уже высаживался в Нормандии раз эдак пять, и с закрытыми глазами нарисует карту любого из уровней MOHAA даже первого января, только что поднятый из салата. Ан нет – особенно ушлым разработчикам снова и снова удается найти ниточку, за которую можно уцепиться, чтобы вытянуть на рынок очередной WWII-проект.

Blazing Angels: Squadrons of WWII, конечно же, не претендует на лавры «Ил-2 Штурмовика» – ничего не то что хардкорного, но требующего хотя бы авиационного джойстика, в игре нет. В Ubisoft Romania делают аркаду, и у нее есть все шансы получиться весьма и весьма интересной. Хотя на выбор представлено более сорока самолетов тогдашних времен, вешать противников в петле Нестерова и выписывать дымом в воздухе трехэтажную брань с первой миссии не получится. Руки главного героя игры не приспособлены не то что к штурвалу, но и даже к другому, всем известному предмету, да и что взять с новичка? Впрочем, с учебой мешкать нельзя: после боев в родной Великобритании авиатор попробует не врезаться в Эйфелеву башню, не утонуть близ острова Мидуэй, настрелять японских «нулей» на Окинаве и, наконец, разбомбить и распулеметить Обитель Зла – Рейхстаг. На протяжении восемнадцати интересных миссий (задания будут весьма разнообразными) набирающийся опыта летчик будет получать в виртуальный ангар все большее число самолетов, «попробовать» которые можно в режиме сетевой игры.

Ubisoft Romania удалось добиться главного – небывалой стремительности, которая создается благодаря весьма неплохим спецэффектам, «к месту» примененному blur'у и, конечно же, донельзя облегченному управлению, подружиться с которым получается уже на первом задании. Кроме того, отдельное спасибо нужно сказать за модели самолетов – летательные средства если не первоклассны, то уж точно ни в чем не уступают моделям

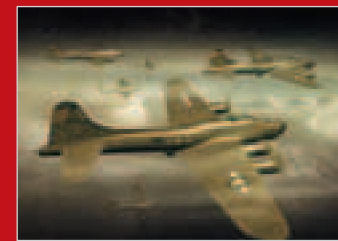
Служили четыре товарища…

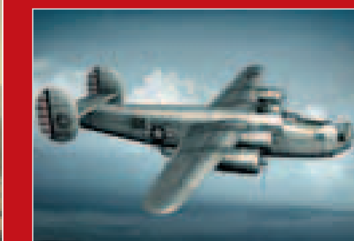
Известно, что Xbox-версия проекта будет снабжена мультиплеером на основе сервиса Xbox Live. На одной из карт, которых в игре около двадцати (причем некоторые из них разработаны эксклюзивно для сетевой игры), смогут уютно разместиться аж шестнадцать игроков. Предусмотрено несколько режимов игры: как привычный Deathmatch, так и командная игра, где в каждой из команд может быть до четырех человек. А вот поучаствуют ли в жарких (или не очень) баталиях PC-геймеры – вопрос сложный, так как о мультиплеере PC-версии ничего не сообщалось.

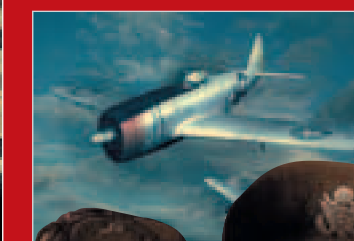




ЗЕНИТНЫЕ ОРУДИЯ И ВРАЖЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ СТАНУТ НАСТОЯЩЕЙ ГОЛОВНОЙ БОЛЬЮ.







Xbox на бреющем полете

Как было сказано, главному герою и шагу не ступить без бравой команды. Например, двадцатишестилетний Том отлично защищает эскорт (а потому и назван «щитом»), тридцатидвухлетний Фрэнк частенько отдает команды и иногда даже ощутимо помогает в роли «специального оружия», а девятнадцатилетний Джо – отличный механик, без которого плохому пилоту, вроде главного героя, просто не обойтись.

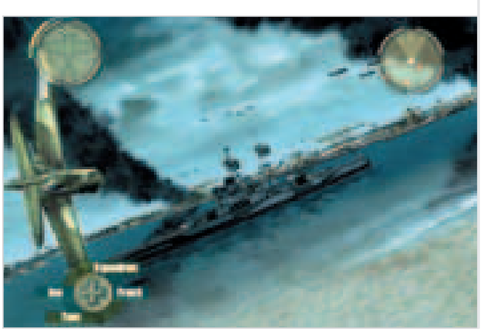
Основной особенностью всех членов команды является их постепенное «взросление» – AI NPC существенно изменяется в каждой миссии, предоставляя игроку все новые и новые тактические возможности. Кроме того, соратники перекидываются (в этом поучаствует и главный герой) презабавнейшими замечаниями насчет всего, что приходится видеть или с кем приходится воевать. Эти парни – совершенно разные. Но вместе они пройдут войну до конца.





СКОЛЬКО ИЗ ЭТИХ РЕБЯТ ВЕРНУТСЯ С ОЧЕРЕДНОГО ЗАДАНИЯ?..

Летательные средства ничуть не уступают моделям «Ил-2»: крылья, кокпиты, полированное стекло кабины – все как настоящее.



ИГРОВАЯ КАМЕРА РАБОТАЕТ ВЕЛИКОЛЕПНО – МОМЕНТОВ, ПОДОБНЫХ ЭТОМУ, В ИГРЕ БУДЕТ МНОГО.

приснопамятного «ИЛ-2»: крылья, кокпиты, полированное стекло кабины пилота – все как настоящее, будь то Мессершмидт, P-51 «Мустанг» или иной, не менее известный воздушный корабль.

Нельзя не сказать и о «земле». Зачастую накал «воздушных» сражений усиливается миссиями на опасно низких высотах: нужно уничтожать как стратегически важные объекты, так и пехоту с наземным транспортом, что тоже весьма сложно. Но при этом, благодаря высокой степени детализации «земли», можно разглядеть даже каски на пехотинцах.

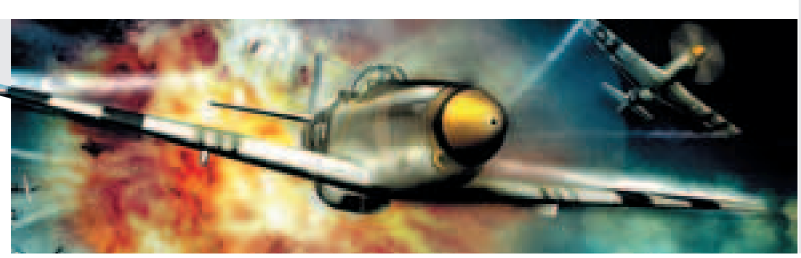
Даже на самом легком уровне сложности игрок не справится с заданием в одиночку. Верный взвод, без которого совсем тяжко, «умнеет» вместе с главным героем, становясь опытнее и мастеровитее с каждым разом.

И все же основной упор в своем детище гении из Ubisoft делают на кинематографичность: высокие скорости, что так удаются движку, «героические» задания и живая, насколько это возможно в воздухе, окружающая среда – тому подтверждение.

И хотя Blazing Angels: Squadrons of WWII – типичнейшая «eyecandy», но когда глаза старательно упираются в экран, а руки скачут по джойстику или клавиатуре, чувствуешь, в игре что-то есть. Что-то, что отличает плохие фильмы от хороших. Мы уже ждем. ■

And what about the USSR?

Признаться, нас очень удивило отсутствие в игре не то что военных самолетов Советского Союза, но и всяческих упоминаний о стране, без которой победа в этой войне была бы совершенно невозможной. Рейхстаг здесь берут парни, в кармане у которых не фляга с водкой и письмо из дома, а глянцевый порнографический журнал или нижнее белье подружки.

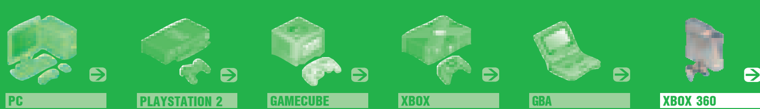




«ЛАМБОРДЖИНИ», «ДУКАТИ», «ШЕЛБИ»... НА ЛЮБОЙ ВКУС!



РАЗРАБОТЧИКИ ПРОЛОЖИЛИ БОЛЕЕ ПОЛУТОРА ТЫСЯЧ КИЛОМЕТРОВ ВИРТУАЛЬНЫХ ДОРОГ.



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eden Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не ограничено
■ ДАТА ВЫХОДА:	II квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:
http://www.testdriveunlimited.com

Test Drive Unlimited

Тропический мир вечных гонок, живущий своей жизнью на просторах Сети... Что может быть заманчивее?

Десятки тысяч километров асфальта, сотни роскошных автомобилей, девятнадцать лет взлетов и падений – серия Test Drive по праву считается одной из старейших в жанре. Однако любая идея с годами увядает. Никто уже не желает просто кататься, модные Need for Speed Underground, Underground 2 и Most Wanted установили новые стандарты. Eden Studios принимает правила игры и бросает вызов тяжеловесам от EA. Test Drive Unlimited намерена всенепременно догнать и перегнать.

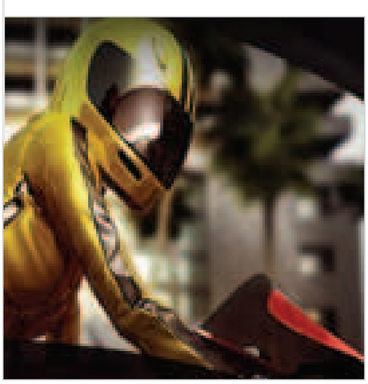
Залитые солнцем гавайские пляжи, чуть слышный шепот моря и свежее дыхание ночного бриза – все это может стать вашим. Вашим – в прямом смысле, так как, помимо головокружительных гонок на лицензированных автомобилях, Test Drive Unlimited предлагает более прогрессивную финансовую систему и даже операции с недвижимостью. Полученные за победу в заезде наличные можно пустить на «прокачку» четырехколесной «подруги» или покупку уютного коттеджа с видом на море. Впрочем, главное достоинство любого дома не пейзаж, открывающийся из окна спальни, а размер гаража. Ведь новую машину не разрешат купить до тех пор, пока вы не найдете для нее место. Учитывая, что в Test Drive Unlimited изначально представлено порядка ста двадцати пяти стальных красавиц, а разработчики собираются ежемесячно пополнять автопарк, места потребуется немало.

Eden Studios использует Xbox Live по полной программе, и регулярное обновление автомобильной коллекции – лишь малая часть грандиозных планов компании. Команда готова воздвигнуть целый город, живущий в Сети. Чтобы бросить вызов живым соперникам, вам достаточно запустить многопользовательский режим и выехать из дома: на живописных улицах наверняка отыщется достойный противник. В игре предусмотрены различные фильтры, позволяющие отображать в виртуальном мире не всех гонщиков, а лишь тех, которые интересны лично вам. Это могут быть конкретные люди или игроки с определенным уровнем мастерства.

Вы также вправе самостоятельно прокладывать маршруты и устанавливать правила заездов, словом, организовывать досуг в соответствии со своими вкусами и предпочтениями. Electronic Arts уже замахивалась на такую свободу в Motor City Online, но орешек оказался не по зубам. Хочется верить, с Test Drive Unlimited все будет иначе. ■

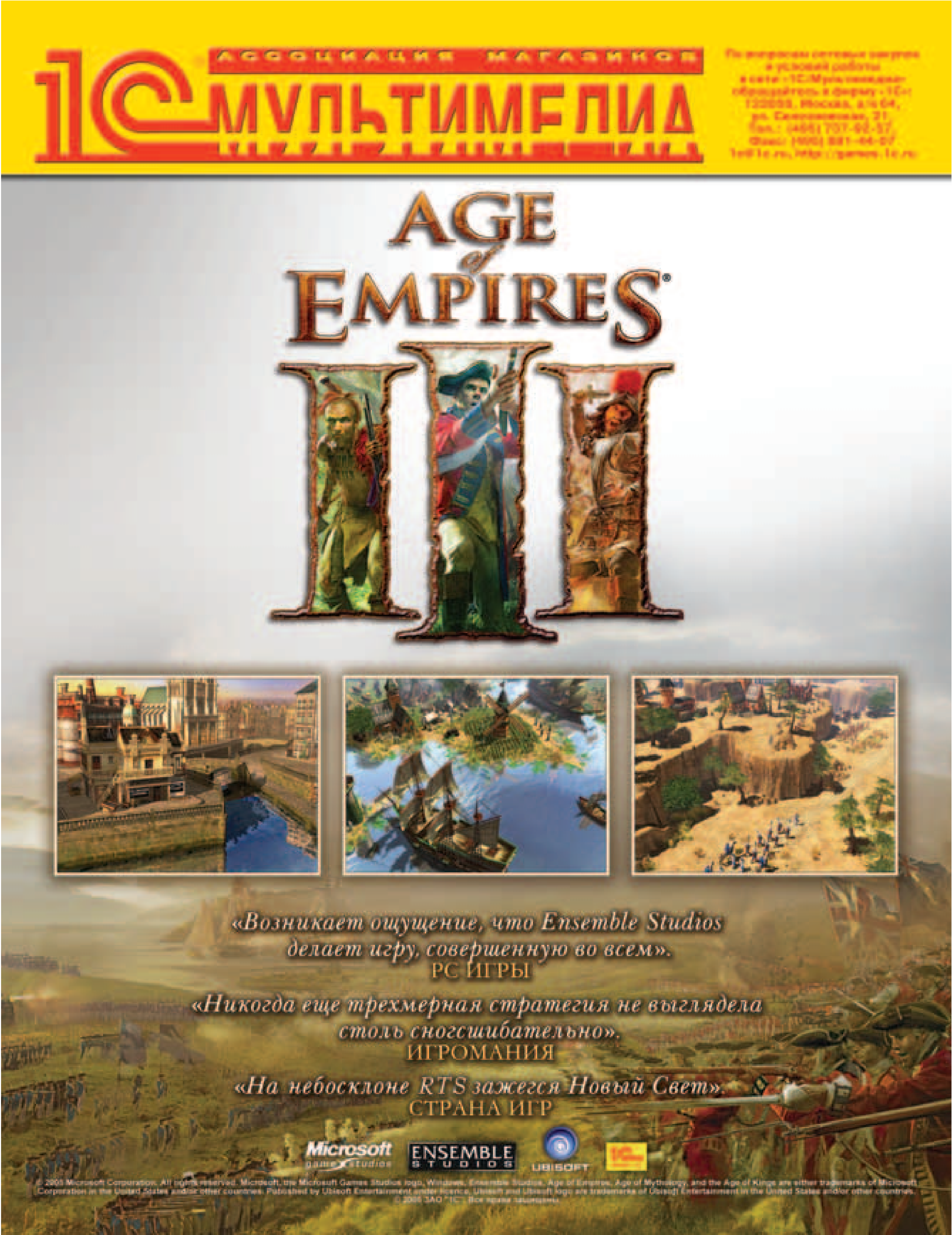
Модники и модницы

По признанию самих разработчиков, Test Drive Unlimited – игра не о гонках как спорте, но о гонках как стиле жизни. А стиль – это не только обвесы и спойлеры четырехколесного друга, водитель тоже достоин лучшего. Тем более наблюдать гонщиков теперь придется постоянно: они отчетливо видны за стеклами машин, а дома и вовсе красуются на экране крупным планом. В гавайских магазинах одежды вы отыщете тысячу и одну уникальную шмотку для индивидуализации своего альтер-эго. Все они, кстати, лицензированы и стоят порой немногим дешевле «Мерседеса». Доподлинно известно, что среди марок одежды будет Ecko Unlimited.





ВЫСОКИЕ СКОРОСТИ ПРИВЫЧНО РАЗМЫВАЮТ КАРТИНКУ ПО КРАЯМ, НО ДАЖЕ ЭТО НЕ МЕШАЕТ ЛЮБОВАТЬСЯ «ПОЧТИ НАСТОЯЩИМИ» ДЕРЕВЬЯМИ.



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
AGE of EMPIRES III
«Возникает ощущение, что Ensemble Studios делает игру, совершенную во всем».
PC ИГРЫ
«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела столь сногсшибательно».
ИГРОМАНИЯ
«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
UBISOFT
© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.



ЛОШАДОК И ОРУЖИЕ ТЕПЕРЬ МОЖНО ПОКУПАТЬ.



ДРАТЬСЯ ПРИХОДИТСЯ С ЦЕЛЫМИ АРМИЯМИ.



У КАЖДОГО ПЕРСОНАЖА – СВОИ СПОСОБНОСТИ И СОБСТВЕННОЕ «ИМЕННОЕ» ОРУЖИЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, PlayStation Portable
ЖАНР:	action/strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	KOEI
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Omega Force
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года (США, Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.koei.co.uk

Samurai Warriors 2

Самураи от Omega Force перешли в массированное наступление. Компания нацелилась не только на PS2-, но и на PSP-рынок!

Япония славится богатой историей, и Omega Force вот уже два года беззастенчиво перетрясает восточную сокровищницу. Впрочем, пусть трясет, пока хорошо получается. Samurai Warriors и Samurai Warriors: Xtreme Legends дали нам начальные сведения о воинском искусстве японских самураев. Продолжений, которые раскроют доселе невиданные его грани, выходит аж два – Sengoku Musou 2 (PS2) и Geki Sangoku Musou (PSP). Вторая игра уже заявлена для западного рынка, как Samurai Warriors: State of War. Что за название будет у первой, пока неясно, поэтому мы осторожно озаглавили статью «Samurai Warriors 2». Обладатели PS2-версии получат, прежде всего, новых героев. Наряду со знакомыми персонажами в игре представлена целая дюжина знаменитостей, доселе стоявших в тени. Да-да, именно знаменитостей, так как разработчики по-прежнему козыряют именами реальных полководцев древних армий. Так, вы обязательно встретите Токугаву Иэясу, Исиду Мицунари и других именитых военачальников. Правда, это совсем не означает, что игра вдруг превратилась в стратегию, великие – тоже люди и отнюдь не дураки вражью сволочь на поле брани шашкой порубить да конем потоптать. Samurai Warriors 2 – все тот же ураганный тактический экшн, но – уже с продвинутой финансовой системой. Теперь любое оружие, предмет и даже лошадь можно купить. Деньгам посвящен и один из сетевых режимов, в котором побеждает игрок, первым набравший десять тысяч золотых монет. Кстати, драгоценный металл не только рассован по сундукам в охраняемых крепостях, но и запросто вываливается из-за пазухи поверженных офицеров противника. PSP-версия готова похвастать магической системой, которая идет вразрез с историзмом, но здорово освежает классический геймплей. В нашем распоряжении двадцать три заклинания, пригодные как для нападения, так и для обороны. Сюжет у Samurai Warriors: State of War тоже свой, да и подборка героев отличается от «старшей» версии. Разработчики обещают шесть играбельных персонажей изначально и «много больше» в качестве награды за усердие. При этом мы вправе от одного лица переигрывать различные сценарии – Omega Force всерьез озаботилась тем, что буржуи зовут replayability.



Вкупе с насыщенным мультиплеером все перечисленное если и не превратит игру в хит, то десяток часов притягательного геймплея обеспечит точно. ■

Ох, рано встает охрана!

PSP-версия нового самурайского боевика тоже способна похвастать звездной подборкой героев. Вас ждет встреча с загадочным ниндзя Хаттори Хандзо, легендарным воином Юкимурой Санада и знакомым по оригинальной игре Нобунагой Ода. Поскольку в реальной жизни крупные полководцы не отлипают от верных телохранителей, Omega Force оставила за ними право на охрану и в игре. В Samurai Warriors: State of War на выбор представлено двести доблестных стражей, каждый из которых совершенствуется в боях, превращаясь из рядового охранника в незаменимого партнера. Все они обладают уникальными стилями боя и, набирая опыт, получают новые смертоносные комбо.



ПОСКОЛЬКУ ПЕРВАЯ ЧАСТЬ НА PLAYSTATION PORTABLE ПОРТИРОВАНА ТАК И НЕ БЫЛА, СТАВИТЬ В НАЗВАНИИ PSP-ВЕРСИИ «ДВОЙКУ» КАК-ТО НЕ С РУКИ. ОТСЮДА И НОВОЕ ИМЯ – SAMURAI WARRIORS: STATE OF WAR.


ОТ ТИМА ШЕФЕРА, СОЗДАТЕЛЯ
GRIM FANDANGO И FULL THROTTLE
PSYCHONAUTS
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
ИГРЫ
"Про новую игру Шефера не говорят: "лучшая аркада в мире!" или "лучший квест в мире!" Нет, только - "лучшая игра в мире!" Снова и снова"
Game.exe 7 2005
PC CD ROM
MAJESCO
THQ
Бука

Тут и графика красоты заоблачной, и многопользовательский режим на четверых пилотов, и какая-никакая, но связь с оригинальным фильмом, и возможность штурвал потрогать.

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

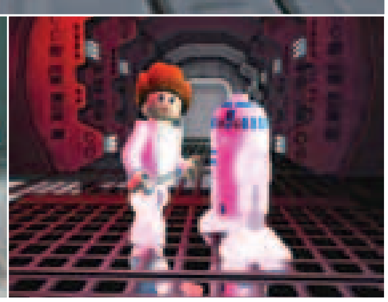
ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, PSP, Game Boy Advance, Nintendo DS
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Traveller's Tales
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

http://www.lucasarts.com



ИГРУШЕЧНЫЙ КОСМОФЛОТ – ИМЕННО ТО, ЧЕГО ТАК НЕ ХВАТАЛО!





В 2005 году мир увидел удивительный боевик, в котором участвовали персонажи трилогии Star Wars, целиком и полностью собранные из виртуальных деталей конструктора LEGO. Это странное сочетание оказалось на редкость успешным. Когда было продано почти 3 миллиона копий, всем стало ясно: скорее «Звезда смерти» покроется цветущими садами, чем LucasArts откажется от выпуска продолжения.

Разработкой занята все та же британская команда, поэтому повторение успеха вполне вероятно. Сюжет основан на классических эпизодах знаменитой космической саги, Episode IV – A New Hope, Episode V – The Empire Strikes Back и Episode VI – Return of the Jedi, герои которых разместились во всех закоулках игры. Все пятьдесят моделей можно разобрать «на запчасти» и смастерить из получившейся кучи деталей миллион разнообразных персонажей. А обладатели первой части смогут перенести своих любимцев оттуда. При этом игра учтет происхождение элементов и создаст новое имя – нечто вроде «Леи Ван Кеноби» или «Люка Вейдера».

Среди других любопытных особенностей выделяются обновленная боевая система с разнообразием специфических навыков и особо сложный режим для опытных игроков. Для тех, кто захочет подольше повозиться с пупырчатыми имперцами, приготовлен Free Play. А любителям поездить-полетать пригодятся транспортные средства – от инопланетной фауны до мощных истребителей. ■

Марина Орлова omagel@mail.ru

TOP GUN

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	flight action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Mastiff (США), Taito (Япония)
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	InterActive Vision Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	весна 2006 года (США)
ОНЛАЙН:	http://www.mastiff-games.com



МЕСТНОЕ НЕБО СТОЛЬ КРАСИВО, ЧТО ВСЕЛЯЕТ НЕИСТРЕБИМУЮ ВЕРУ В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ NINTENDO DS.



КАЖДЫЙ НАСТОЯЩИЙ ПИЛОТ ДОЛЖЕН ХОТЬ РАЗ В ЖИЗНИ СОВЕРШИТЬ ВЗЛЕТ С АВИАНОСЦА.

Вышедший на экраны в 1986 году фильм Top Gun был обречен на популярность. Красивые по тем временам кадры, грациозные самолеты, воздушные сражения, скоростной экшн в сочетании с прекрасной музыкой – у картины было все. А если добавить к этим прелестям то и дело мелькавшего перед камерой молодого Тома Круза (девочки, не надо так орать)... В общем, у Top Gun шансов избежать народной любви не было в принципе.

А вот перспективы игры, созданной по мотивам фильма, страшно сказать, двадцатилетней давности для платформы Nintendo DS, куда более туманны. Хотя верные традициям разработчики изо всех сил стараются убедить публику в том, что все будет хорошо. Тут и графика красоты заоблачной, и многопользовательский режим на четверых пилотов, и какая-никакая, но связь с оригинальным фильмом, и возможность штурвал потрогать – много всего, в общем.

Да и смотрится детище опытной в летном деле студии InterActive Vision (на их совести множество игр про крылатые машины, включая даже симулятор управления аэропортом) более чем достойно. Уже полгода назад, когда Top Gun только анонсировали, игра услаждала глаз плавной анимацией и удивляла скоростью высокой, а сейчас, когда до выхода осталось всего ничего, так и вовсе похорошела настолько, что даже не верится в DS-природу красавицы.

Правда, в плане геймплея Top Gun ничего из ряда вон предложить не сможет: типичный аркадный боевик «про самолеты», беззаветно преданный идеалам своего древнего прародителя. Полетаем на сверхзвуковых истребителях, пройдем кампанию на десять миссий, постреляем из пушек, выпустим пару-тройку ракет по наземным и воздушным целям. Лишний же экран DS тоже новизны в процесс не добавит – разработчики намерены отдать его под карту местности.

Особо разработчики упирают на кровную связь Top Gun с фильмом-тезкой. Их можно понять, надо ведь как-то оправдывать факт получения лицензии от Paramount Pictures .

Но вот нам, игрокам, от присутствия в игре пилотов, отзывающихся на те же имена, что и герои киноленты, не тепло и не холодно. Вы же не мечтаете по ночам о том, чтобы перевоплотиться в молодого Тома Круза? ■

Максим Поздеев bw@gameland.ru



Power Stone Collection (PSP)

Смотрите-ка! От алчности Capcom еще бывает прок! Обе части любимого 4х4-файтинга Константина Говоруна будут переизданы для PSP. Готовьтесь выложить свои денежки за новых бойцов и прочие «пищевые добавки».

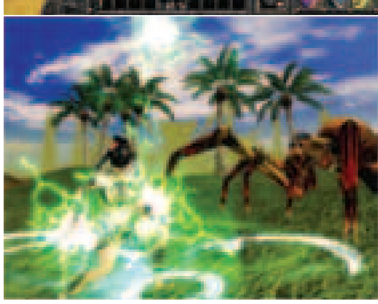
SILKROAD ONLINE

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	MMORPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Joymax
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Joymax
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
ДАТА ВЫХОДА:	31 марта 2006 года

http://http://www.silkroadonline.net



КАКОЙ ОХОТНИК ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ ДОБРОЙ ЛОШАДИ?





Самый знаменитый в истории торговый тракт назывался «Шелковый путь», и протоптали его во 2-м веке до нашей эры. Бесконечные караваны в течение 18 столетий перевозили шелк из Китая в Европу через Среднюю Азию, пока их не сменили морские суда. Спустя еще пятьсот лет компания Joymax возродила легендарный Silk Road в Интернете, пригласив к новым приключениям тысячи торговцев, охранников и злобных разбойников.

Первой на тропу войны и торговли вступила Корея. Два года игра набирала популярность в Азии, а этой весной попробует взять штурмом кошельки европейских игроков. Залог успеха – отсутствие абонентской платы, помноженное на добротный геймплей, столь редкий среди бесплатных MMORPG. Игрокам предложено три профессии. Задача торговцев – доставить драгоценные грузы из одного города в другой. Любители легкой наживы становятся ворами и нападают на караваны, а охотники защищают купцов. Кровожадные монстры добавляют веселья на большой дороге. Режим PvP порадует завзятых дуэлянтов, а вот PK здесь сурово карается.

Графика, похожая на Guild Wars, и множество элементов геймплея, напоминающих Lineage II, безусловно, хороши. Но долгая «прокачка» и ненаказуемые нечестные методы – боты, tradehack и т.д. – подпортят удовольствие. Впрочем, они существуют и в платных MMORPG.

В целом SilkRoad Online – игра для поклонников жанра, не желающих расставаться с $10–15 ежемесячно. ■

Марина Орлова omagel@mail.ru

От игроков потребуется юную принцессу и пропавший меч отыскать, а интервентов – истреблять жестоко и саблей рубить без жалости.

TH3 PLAN

ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	tactical action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Monte Cristo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Eko Software / Monte Cristo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 3
ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.ekosystem.com/ThePlan/ThePlan.htm



КОМАНДА В ДЕЙСТВИИ: ОДИН ВСКРЫВАЕТ СЕЙФ, ОСТАЛЬНЫЕ СТОЯТ НА СТРЕМЕ.

Все помнят тройку специалистов из Commandos: снайперу, десантнику и шпику приходилось решать боевые задачи в тылу врага, полагаясь на слаженные действия и собственные способности. А теперь представьте, что задача, стоящая перед командой, менее благородна, а пользоваться придется не музейными экспонатами прошлого века, а современными технологиями. Это и есть Th3 Plan.
В ней против «наших» выступят охранники и системы безопасности: на протяжении тринадцати миссий команда, возглавляемая только что освободившимся Робертом Тейлором, займется планированием, подготовкой краж и собственно воровством самых дорогих предметов искусства. Причем путей исполнения всегда несколько. Можно мышью прошмыгнуть в хранилище, забрать картину и по-тихому уйти, не выстрелив ни разу. А можно, отбросив все эти stealth-потуги a la Hitman и соответствующим образом снарядив своих бандитов, устроить на уровне отделение ада. При этом важен только результат: способы полностью остаются на совести игрока. Управление выполнено своеобразно. Экран всегда разделен на три части, и вы видите, что происходит с каждым подельником. В одиночном режиме придется переключаться между ними. Но лучше пригласить в прогулку по музею после закрытия пару друзей, которым можно поручить управление специалистом по взрывчатке, хакером-электронщиком или любым из пяти оставшихся персонажей. ■

Матвей «hate008» Булохов hate008@gameland.ru

YGGDRA UNION

ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus Software
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Sting
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года (США)
ОНЛАЙН:	http://www.sting.co.jp/yggdra/index.htm



БОЕВЫЕ СЦЕНЫ ЗДОРОВО НАПОМИНАЮТ ADVANCE WARS, ПРАВДА?

Добро пожаловать в очередное сказочное государство, охваченное пожаром войны. Дела у местного населения идут хуже некуда, злобная империя истребила правящую династию под корень, а единственная уцелевшая наследница покойного короля, принцесса Иггдра, исчезла в неизвестном направлении, прихватив легендарный меч Grand Centurio. От игроков потребуется юную особу и пропавший меч отыскать, а интервентов – истреблять жестоко и саблей рубить без жалости.
Первые главы предстоит играть за некоего Милано, предводителя шайки благородных разбойников. Через некоторое время хулиган наткнется на беглую принцессу, которая начнет борьбу за свободу родной страны в целом и трон предков в частности. Разумеется, получить и то, и другое не так-то легко. Всюду шныряют отряды имперских солдат, и придется одержать немало побед, прежде чем враг будет повержен.
В общем, все как всегда, за одним немаловажным исключением: в Yggdra Union практически любое действие выполняется с помощью карт, и никак иначе. Хотите переместить солдат на новую позицию? Потребуется соответствующая карта. Желаете изменить параметры того или иного героя в команде? Проще простого, но, опять-таки, при наличии необходимой карты. Как вы поняли, карт в Yggdra Union видимо-невидимо: более трех десятков разновидностей, и это – не считая секретных! Настоящий рай для маньяка-тактика, исколесившего Metal Gear Ac!d и все части Yu-Gi-Oh! Одно смущает: европейская версия игры, если и появится (мы держим кулачки!), то уж никак не раньше осени. ■

Red Cat chaosman@yandex.ru

LADA RACING CLUB

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
РАЗРАБОТЧИК:	Geleos Media
ДАТА ВЫХОДА:	2006 год

ОНЛАЙН:
http://www.ladaracing.ru

Lada Racing Club это:

- все модели автомобилей концерна «АВТОВАЗ» – от снятой с производства сто тысяч лет назад «копейки» до прототипа LADA Revolution;
- 60 км хорошо узнаваемых дорог Москвы;
- огромные возможности для любителей автотюнинга.



«Самая ожидаемая игра 2005 года» немножко подзадержалась в пути, но должна вот-вот добраться до магазинов.

BATTLEFIELD 2: EURO FORCE



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
РАЗРАБОТЧИК:	Digital Illusions
ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

ОНЛАЙН:
http://battlefield2.com

Battlefield 2: Euro Force это:

- вступившие в конфликт силы Евросоюза;
- 4 новых вида техники, в том числе знаменитый Eurofighter (Typhoon T1);
- 3 дополнительных карты, на которых свежеприбывших тепло примут китайцы и арабы.

Сначала российский спецназ. Теперь – войска Евросоюза. Кто следующий?

LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, Xbox, X360, PSP
- **ЖАНР:** action/adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crystal Dynamics
- **ДАТА ВЫХОДА:** 7 апреля 2006 года (Европа)

- **ОНЛАЙН:**
http://www.tombraider.com

Tomb Raider: Legend это:
- обновленный геймплей и мощный движок от Crystal Dynamics;
- реалистичная физика стихий – воды, огня, ветра;
- очаровательная косичка Лары.

Тоби Гард и Мэтт Горман соловьями заливаются о том, какая замечательная платформа этот Xbox 360, а о PSP ни слова. Не к добру это...



THE OUTFIT





ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action/strategy
РАЗРАБОТЧИК:	Relic
ДАТА ВЫХОДА:	17 марта 2006 года (Европа)

ОНЛАЙН:
http://www.theoutfitgame.com

На домашних консолях удивительно мало стратегий. The Outfit – первая action/strategy для Xbox 360. Разумеется, без шикарных многопользовательских режимов (заявлены Deathmatch, Destruction и Strategic Victory) дело никак не обойдется, как и без поддержки онлайн-сервиса первой из консолей нового поколения. Ну а для оффлайн-пользователей предусмотрено несколько вариантов разделения экрана (split-screen).

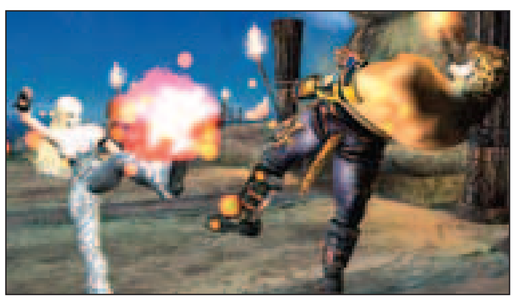


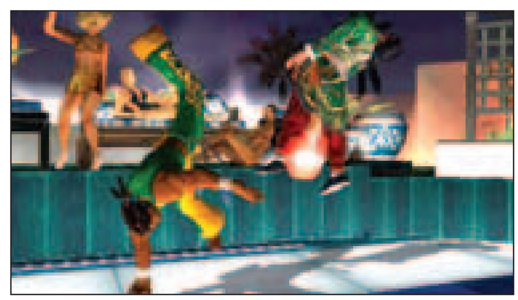
TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	fighting
РАЗРАБОТЧИК:	Namco
ДАТА ВЫХОДА:	лето 2006 года (Япония)

ОНЛАЙН:
http://tekken5.namco.com

Вот уж чего мы не ждали, так это анонса «расширенного Tekken 5» для PSP.





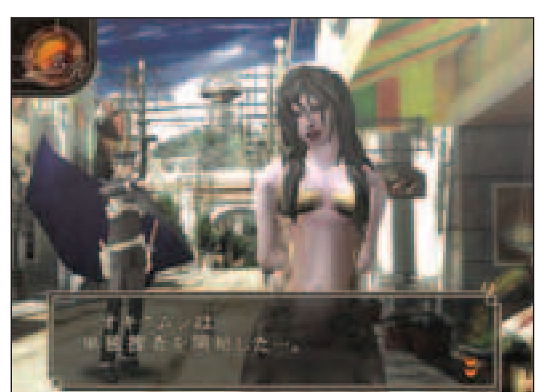
DEVIL SUMMONER KUZUNOHA RAIDOU



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/RPG
РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
ДАТА ВЫХОДА:	2 марта 2006 года (Япония)

ОНЛАЙН:
http://www.atlus.com

Японцы уже смакуют новую игру из мира Digital Devil Saga, а вся прочая гейм-половина человечества сжимает кулаки и роняет одну скупую слезу за другой: для прочих регионов анонсов нет.




REFUZE
АТАКА БРАКА
Дом под крышу набит вооруженным до зубов мусором.
Еще немного и хаос выплеснется наружу. Тогда его не остановить.
Тотальная зачистка - единственное средство.
• Огромный интерактивный игровой мир, наполненные предметами комнаты, 15 миссий, десятки вариантов прохождения для каждой.
• 8 видов оружия, среди которого рикошетная винтовка, стреляющая за угол, и гвоздемет. Специальное снаряжение.
• Команда из 3 солдат спецназа, управляемых независимо. Каждый солдат обладает особыми навыками благодаря уникальному оружию и снаряжению.
• Десятки видов опаснейших врагов, жестоких, быстрых и метких. Убить их можно, только разобрав на запчасти.
MultiSoft
multimedia solutions
ИДДК
http://refuse.iddk.ru
© ООО «БИЗНЕССОФТ», Россия, 2006 г.
Оптовые продажи: Москва, 123308, ул. Мневники 6. Тел. : (495) 946-57-98, 946-57-33

Xbox 360:

Что? Где? Почем?

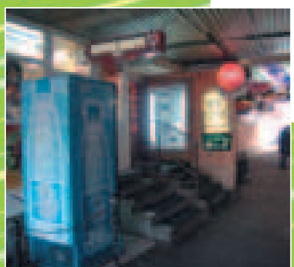
Новое поколение приставок шагает по планете. Топ-менеджеры Microsoft изо дня в день убеждают общественность, что компания делает все возможное, чтобы удовлетворить спрос на приставку... а эта самая общественность скупает Xbox 360 в магазинах и перепродает на сетевых аукционах вдвое дороже. Жадные до графики игроки готовы платить за коробку по семьсот-восемьсот долларов при официальной цене в триста-четыреста. Но удивительно не это. Удивительно, что точно так же обстояли дела и в Москве. Первые два Core-комплекта, привезенные в столицу, были проданы в магазинчике на Кузнецком мосту за пятьдесят тысяч рублей каждый. С тех пор цена на приставку продолжает стремительно падать, и сегодня Xbox 360 можно найти в свободной продаже, несмотря на то, что приставка официально не запущена в России. Где, почем, в какой комплектации и с какими играми можно купить Xbox 360? Задача: имея двадцать тысяч рублей, приобрести Xbox 360 и как можно больше полезных штуковин для нее. Мы объехали все известные места Москвы и предлагаем подробный репортаж о состоянии рынка на конец февраля 2006 года.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



МАГАЗИНЫ

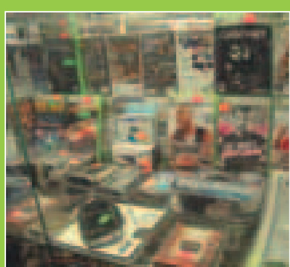
Где можно купить Xbox 360 в Москве?



ЛЕГЕНДАРНЫЙ МАГАЗИН НА КУЗНЕЦКОМ МОСТУ ИЗВЕСТЕН ШИРОКИМ ВЫБОРОМ АБСОЛЮТНО ВСЕГО, ЧТО МОЖЕТ ПОЖЕЛАТЬ ЛЮБИТЕЛЬ ВИДЕОИГР.



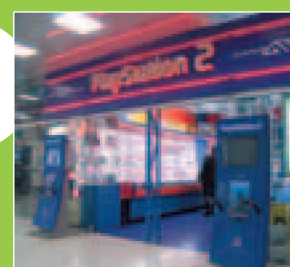
ВЫБОР АКСЕССУАРОВ, КАК ВИДИТЕ, НЕВЕЛИК. ЗАТО С ПРИСТАВКАМИ И ИГРАМИ У GAMEPARK ПОЛНЫЙ ПОРЯДОК.



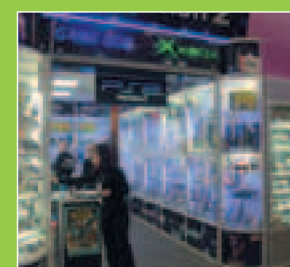
ВОТ КАК ЕГО НАЙТИ: ВЫХОДИТЕ ИЗ МЕТРО КУЗНЕЦКИЙ МОСТ, СРАЗУ ПОВОРАЧИВАЕТЕ НАЛЕВО. ИДЕТЕ В АРКУ. ПРЯМО ОКОЛО НЕЕ ПО ЛЕВУЮ РУКУ УВИДИТЕ ТАБЛИЧКУ С УКАЗАТЕЛЕМ «ШНУРЫ». ВАМ ТУДА.



ПОКУПАТЬ ПРИСТАВКУ ЗА 20000 РУБЛЕЙ НА САВЕЛОВСКОМ ПРИДЕТСЯ ВОТ В ТАКИХ ЖЕЛТЫХ ПАЛАТКАХ.



В ТОРГОВОМ ЦЕНТРЕ «ЧЕРЕМУШКИ» ЕСТЬ НЕ ПРОСТО ОТЛИЧНЫЙ МАГАЗИН ВИДЕОИГР, НО ЕЩЕ И РАБОТАЮЩИЕ ДЕМО-СТЕНДЫ С PS2.



В МАГАЗИНЧИКЕ FANGAME НЕ ТАКОЙ БОГАТЫЙ ВЫБОР, КАК В GAMEPARK. ЗАТО ЗДЕСЬ МОЖНО КУПИТЬ PREMIUM-КОРОБКУ С XBOX 360.

КУЗНЕЦКИЙ МОСТ

Первая остановка: широко известный в узких кругах магазинчик на Кузнецком мосту. Известен он двумя вещами: богатым выбором и относительно высокими ценами. Магазин и в этот раз не подвел: на витринах было разложено достаточно аксессуаров для Xbox 360, а Premium-комплект нам предложили за 25000 рублей. Приставок в Core-комплектации в наличии не оказалось, но продавец любезно сообщил, что неделю назад они еще были и стоили 18500 рублей. Магазин предоставляет месячную гарантию на приставку, проводные и беспроводные геймпады обойдутся здесь в 2500 и 3500 рублей соответственно, а игры – от 1500 до 2500 рублей.

САВЕЛОВО

Савеловский компьютерный рынок за последние годы оброс фантастическим количеством палаток и торговых комплексов. Там же продаются и видеоигры. Если вас не смутит покупка приставки на рынке, попробуйте места А-17 и А-22: там можно взять Core-комплект за 18000 рублей с полугодовой гарантией. Ни игр, ни аксессуаров в наличии не нашлось, но продавцы заверили нас, что стоит только внести предоплату в четверть стоимости покупки, и они привезут из далеких стран все что угодно. Американскую версию приставки и NTSC-игры можно приобрести на точке номер 84 в крытом торговом павильоне, расположенном прямо по курсу от выхода из подземного перехода. Core-комплектация стоит 16500 рублей, игры обойдутся в $90 каждая.

ЦАРИЦЫНО

Царицынский радиорынок – страшное место. Кажется, все здешние продавцы обязаны время от времени бросать клич вроде «Продашь телефон?» и «Продаю телефоны дешево, покупаю дорого!». Тех, кому удастся прорваться сквозь первые заслоны, ждет место номер 66 – небольшая, но симпатичная лавочка по продаже видеоигр и приставок. Ни Xbox 360, ни игр, ни аксессуаров, правда, в наличии не оказалось, но продавец сообщил, что приставки только что разошлись по 15 тысяч рублей за штуку, а в скором будущем ожидается новая партия Core-комплектаций по 12500 рублей с гарантией в три месяца. Предложение соблазнительное, но эфемерное: когда торговец узнал, что общается с корреспондентом «СИ», он отказался дать разрешение на фотосъемку, сообщив, что «чем меньше в жизни меняется, тем лучше».

НОВЫЕ ЧЕРЕМУШКИ

В торговом центре «Черемушки» у станции метро Новые Черемушки в павильоне 1А-029 расположен один из магазинов сети GamePark. Первая приставка нового поколения гордо выставлена на витрине, покупай не хочу. Комплект Core стоит 15600 рублей, магазин предоставляет двухдневную гарантию. Premium-комплектации GamePark почему-то не возит. Из аксессуаров в продаже нашлись только джойпады по 2400 рублей за штуку да пульт за 1400 рублей. Приятные в общении и знающие свое дело продавцы помогут выбрать игру среди дисков стоимостью от 1900 до 2600 рублей.

ГОРБУШКА

«Горбушка» на станции метро Багратионовская еще раз подтвердила статус самого серьезного московского рынка гэджетов и электронного барахла. Xbox 360 – повсюду! В магазинах сети GamePark (например, в павильонах 108, 173 и 259) свободно можно купить Core-комплектацию за те же 15600 рублей. Здесь же предложат и отличный выбор игр. Отдельно хочется отметить профессионализм сотрудников сети – по субъективным ощущениям вашего покорного автора, именно в GamePark работают самые приятные и знающие продавцы-консультанты, готовые ответить на вопросы о любом товаре магазина. Напомним, что Premuim-комплектации в GamePark не продается. Ее готов вам продать с месячной гарантией и за 25500 рублей, например, магазинчик сети Fangame в павильоне 166. Ситуация с аксессуарами же остается плачевной. Даже обычных карт памяти до сих пор купить нигде нельзя.



С ПОМОЩЬЮ VGA-КАБЕЛЯ КОНСОЛЬ МОЖНО ЛЕГКО ПОДКЛЮЧИТЬ К МОНИТОРУ.

АКСЕССУАРЫ

Жесткий диск (20 гигабайт)
Официальная цена: $100
Цена в московских магазинах: 4500 рублей
Рейтинг полезности: ★★★★★

Xbox 360 без жесткого диска – деньги на ветер. Обладатели HDD могут записывать на него не только сохранения, но также скачанные с Xbox Live демо-версии, трейлеры и простенькие игры. Остальные же получить доступ к этому добру не смогут никак. Также на жестком диске можно хранить музыку, которая будет использоваться в играх с поддержкой пользовательских саундтреков. Кроме этого, на каждом новом HDD записана подборка трейлеров в High Definition и бесплатная игра Hexic HD от создателя Тетриса Алексея Пажитнова.



Беспроводной контроллер
Официальная цена: $50
Цена в московских магазинах: 2500 рублей
Рейтинг полезности: ★★★★☆

Беспроводной геймпад – неплохое приобретение. Его нельзя подключить к PC, но зато он прекрасно держит связь с приставкой и мгновенно реагирует на нажатие кнопок – словом, ничем не уступает своему хвостатому собрату. К Xbox 360 можно подключить до семи беспроводных контроллеров.



ИНТЕРНЕТ

В каких интернет-магазинах можно купить Xbox 360?

GAMEPOST

http://www.gamepost.ru

Один из самых надежных магазинов в Рунете огорчает непомерно высокими ценами. В продаже есть также американские версии консолей подешевле, а при покупке трех игр можно получить скидку в $50 на саму приставку. Удивительный факт: в наличии вообще нет Core-комплектаций, зато подборка аксессуаров – более чем внушительная. Это единственное место в Москве, где сейчас можно купить жесткий диск для Xbox 360 с доставкой на следующий день.

Цена:
Xbox 360 Premium – $850

GAMEPARK

http://www.gamepark.ru

Отличный онлайн-магазин сравнительно крупной сети магазинов видеоигр, который по каким-то причинам вообще не продает Premium-комплекты Xbox 360. Цены низкие, приставки постоянно в наличии. Можно покупать и не бояться быть обманутым.

Цена:
Xbox 360 Core – 15600 рублей

DVD-MARKET.RU

http://www.dvd-market.ru

Очень странный магазин, связанный таинственными узами с откровенно пиратским сайтом http://www.chipovka.ru. Отличается среди прочего написанием слова «акция» с буквой «е» и возмутительными ценами на все, кроме Xbox 360. Несмотря на формально низкую цену приставки, покупать здесь мы вам не рекомендуем: буквально за несколько дней до начала нашего исследования цена была чуть ли не на десять тысяч рублей выше, что ясно говорит о желании выжать из покупателей все что можно. Сэкономите сто рублей – потом проблем не оберетесь.

Цена:
Xbox 360 Core – 15500 рублей,
Xbox 360 Premium – 24900 рублей



ГАРНИТУРА ПОЗВОЛИТ ОБЩАТЬСЯ ГОЛОСОМ С ДРУГИМИ ГЕЙМЕРАМИ В СЕТЕВОЙ СЛУЖБЕ XBOX LIVE.

Голубой экран высокой четкости

Каждого, кто покупает Xbox 360, мучает простой вопрос: нужно ли ему HDTV, и так ли оно ему нужно, чтобы выкладывать две-три тысячи долларов за плазменную панель? Телевидение высокой четкости почти в два раза повышает разрешение сигнала (1280x720 и 1920x1080 против 640x480 и 768x576) и делает картинку в играх на порядок более четкой. Обратная сторона медали: HDTV – стандарт будущего. Сейчас в серийном производстве есть лишь несколько моделей телевизоров, полностью поддерживающих этот стандарт. А уж сколько денег придется на них потратить… две-три тысячи долларов за HD-телевизор – обычная цена. Более того, сейчас на рынке появляются лишь самые первые модели, которые уже через полгода уступят место гораздо более совершенным. Стоит ли гнаться за модой? Выход из этой тяжелой ситуации есть, и он называется «VGA-кабель для Xbox 360». С его помощью вы можете подключить Xbox 360 к любому приличному монитору за две-три сотни долларов и наслаждаться картинкой высокой четкости.



FANGAME
http://fangame.ru

Онлайн-магазин другой розничной сети с «Горбушки». Проверенное место, приличный выбор, Premium-комплект в наличии. При желании можно узнать здесь цену, а товар приобрести в одном из павильонов «Горбушки».

Цена:
Xbox 360 Core – 15600 рублей,
Xbox 360 Premium – 25500 рублей

XBOX RUSSIA
http://xboxrussia.ru

Один из самых крупных сайтов, посвященных Xbox в России. Нам интересен, прежде всего, раздел «Магазины и частные объявления» на форуме. Здесь можно договориться о приобретении дешевых аксессуаров и приставок с рук, а также обменять игры. Будьте бдительны: если с приставкой что-то окажется неладно, предъявлять претензии будет, скорее всего, некому. Этот способ покупки – не самый надежный, но, тем не менее, он существует, и мы не можем его не упомянуть.

Цена:
договорная



ПУЛЬТ ХОРОШ ДЛЯ ПРОСМОТРА ФИЛЬМОВ НА DVD.

Нет денег на игры для Xbox 360! Что делать?

Спокойствие, только спокойствие. Покупать игры по 80-90 долларов – не каждому по карману, и у нас есть план. Вернее, целых два. План А: если у вас есть жесткий диск (а от него, прямо скажем, куда больше пользы, чем от двух игр за те же деньги), то можно скачивать демо-версии различных игр с Xbox Live. В свободном доступе находятся пробные уровни Project Gotham Racing, Quake 4, Condemned, Full Auto, Kameo: Elements of Power, Fight Night 3 и еще нескольких игр. Будьте готовы: одна демка, как правило, занимает от 500 до полутора гигабайт свободного места и трафика. Microsoft постоянно публикует все новые и новые демо-версии в Сети – скучно не будет! План Б: если же вы по каким-то причинам не хотите подключаться к Xbox Live, то можете попробовать отыскать демо-диск, который Microsoft рассылала дистрибьюторам еще до запуска приставки. Невероятно, но факт: образ этого диска можно записать на обычную болванку и прочитать в любой Xbox 360. Обратите внимание на три весьма существенных «но»: во-первых, на этом диске нет ничего, что не было бы доступно через Xbox Live. Во-вторых, при первом же подключении к Xbox Live система скачает обновление, после установки которого прочитать этот демо-диск она уже не сможет. В-третьих, решительно не ясно, где этот диск можно взять.

Юнона и Xbox 360

В отличие от относительно избалованных московских геймеров, их петербургские собратья могут найти новоявленный next-gen лишь в одном месте – радиорынке «Юнона», расположенном недалеко от метро «Автово». Моделью за номером 360 торгует лишь одна палатка – как раз та, о которой упоминается во врезке «Бизнес по-русски». Зато удивляет сравнительная гуманность цен: Core обойдется всего в 11 тыс. рублей, за Premium придется выложить порядка 19 тыс. Впрочем, никто не мешает сторговаться до 18 тыс., особенно при покупке нескольких игр, стоящих здесь 1800-1900 рублей. Выбор аксессуаров небогат - проводные и беспроводные джойстики, а также компонентные кабели для подключения к HDTV. Наушники с микрофоном купить теоретически тоже вполне возможно, но нужно быть готовым к тому, что придется переплатить в несколько раз - гарнитуру для продажи вытаскивают из Premium-комплекта.

АКСЕССУАРЫ

Проводной контроллер
Официальная цена: $40
Цена в московских магазинах: 2500 рублей
Рейтинг полезности: ★★★★☆

Проводной геймпад подключается в USB-порт на передней панели Xbox 360. От своего беспроводного аналога он отличается разве что улучшенной поддержкой вибрации. Также вы можете подключить его к PC, скачать драйвер через Windows Update и использовать в любой компьютерной игре. К Xbox 360 можно подключить до двух проводных контроллеров.



Карта памяти (64 мегабайта)
Официальная цена: $40
Цена в московских магазинах: товар отсутствует
Рейтинг полезности: ★★☆☆☆

На карту памяти можно записывать профили пользователей Xbox Live и сохранения из игр. Демо-версии и трейлеры с Xbox Live на нее не уместятся. Карта памяти пригодится, если вы захотите перенести свои сохранения и профили на другую приставку. Кроме того, представители Microsoft обещали, что, подключив карту памяти к избранным демонстрационным стендам с Xbox 360, вы сможете скачать на нее некие эксклюзивные бонусы. Только, во-первых, эта система до сих пор так и не была воплощена в жизнь, и, во-вторых, где вы найдете демо-стенд Xbox 360 в России?



АКСЕССУАРЫ

Сменная панель
Официальная цена: $20
Цена в московских магазинах: 1200 рублей
Рейтинг полезности: ☆☆☆☆☆

Передняя панель для Xbox 360 стоит очень много денег, а толку от нее нет решительно никакого. Пригодится, если оппонент по Dead or Alive 4 напишет маркером на вашей приставке бранное слово. Других сфер применения не найдено.



VGA-кабель
Официальная цена: $40
Цена в московских магазинах: товар отсутствует
Рейтинг полезности: ★★★★★

Это именно та штука, которая нужна, чтобы подключить Xbox 360 к монитору и насладиться картинкой высокой четкости, не потратив полугодовую зарплату на HD-телевизор. VGA-кабель одним концом подключается к Xbox 360, другим – к кабелю от монитора. Работает со всеми современными мониторами.





КАРТА ПАМЯТИ ПРИГОДИТСЯ, ЕСЛИ ВЫ НАМЕРЕНЫ ПРИХОДИТЬ СО СВОИМИ СЕЙВ-ФАЙЛАМИ К ДРУЗЬЯМ.

БЕЗ ЖЕСТКОГО ДИСКА ПОЛЬЗОВАТЬСЯ XBOX 360 ОЧЕНЬ НЕУДОБНО.

БИТВА ВЕКА: CORE ПРОТИВ PREMUIM

Core



Premium



	Core	Premium
Приставка Xbox 360	Есть	Есть
Подписка Xbox Live Silver	Есть	Есть
Месяц доступа к Xbox Live Gold	Есть	Есть
Контроллер	Проводной	Беспроводной
Видеокабель	Композитный	Композитный/компонентный
Жесткий диск	Нет	Есть
Сетевой шнур	Нет	Есть
Наушники с микрофоном	Нет	Есть

Как известно, Xbox 360 продается в двух комплектациях: Core и Premium. Отвлечемся от разницы в цене и сложностей в поисках нужного комплекта и подробно разберем, чем же они отличаются. Итак: сама приставка в обеих комплектациях поставляется одна и та же. Единственное и несущественное отличие, которое нам удалось заметить, – это цвет крышки отсека DVD: в Core-комплектации заглушка белая, в Premium – серебристая. Про подписку на Xbox Live стоит разъяснить поподробнее: на самом деле она привязывается к аккаунту пользователя, а не к приставке. Каждый пользователь Xbox 360, зарегистрированный на Xbox Live, автоматически получает доступ к Xbox Marketplace – рынку, где можно скачивать демо-версии, картинки, трейлеры и простенькие игры. Каждый новый пользователь, впервые подключенный к Xbox Live с Xbox 360, получает один месяц бесплатной подписки на Live. По истечении первого месяца вы можете создать другого пользователя, и ему автоматически предоставят еще один месяц бесплатного Xbox Live Gold. Итого: сама приставка и подписка на Xbox Live одинаковы в обоих вариантах комплектации. Продолжим. Беспроводной контроллер (Premium) не нужно подключать в приставку, зато проводной контроллер (Core) можно использовать с PC – каждый выберет, что ему больше по душе. Композитный видеокабель (Core) нужен для подключения приставки только к обычным телевизорам, а сдвоенный композитный/компонентный кабель годится и для старенеьких голубых экранов, и для HDTV. Сетевой шнур (Premium) можно за копейки купить в любом компьютерном магазине. Таким образом, жесткий диск и наушники – единственные серьезные аргументы за покупку Premium-комплекта. Вот только пропасть в цене между Core и Premium никак не сравнима с ценой этих двух аксессуаров. Остается либо ждать, пока Premium подешевеет, либо брать Core и жесткий диск отдельно – так вы сэкономите одну-две сотни долларов.



Бизнес по-русски

В начале февраля «Стране Игр» срочно понадобилась своя собственная Xbox 360. Проблема в том, что в Москве в то время везде продавалась японская версия, европейскую нужно было еще найти, да и брали за нее втридорога. Наши коллеги и знакомые, посещающие по долгу службы европейские страны, не смогли найти Xbox 360 в открытой продаже. В магазинах Лондона и Парижа продавцы улыбались и предлагали «зайти как-нибудь попозже» или сетовали на то, что «утром завезли пару приставок, но они уже закончились».

Как нам удалось отыскать Xbox 360 PAL Premium в Москве, да еще и относительно дешево? Для этого пришлось рано утром в субботу съездить на Ленинградский вокзал и дождаться поезда, на котором приехал человек из Санкт-Петербурга с грузом из нескольких консолей. По 22 тыс. рублей за Premium-комплект.

Откуда у человека взялся Xbox 360? Разумеется, он побывал на рынке «Юнона», в палатке дяди Володи (от входа первая слева). Но откуда у дяди Володи дефицитная Xbox 360, да еще и в любых разумных количествах? Все очень просто. Раз в неделю или даже чаще небольшая группа жителей Санкт-Петербурга садится в легковой автомобиль и по Выборгскому шоссе отправляется в Европу. Несколько часов – и они на месте. После небольшого вояжа по финским деревням (в Хельсинки соваться нет смысла – все раскуплено) набирается некоторое количество Xbox 360. Не забыв оформить Duty Free, они в тот же день везут их в Санкт-Петербург. А за ночь можно переправить консоли в Москву.

Насколько нам известно, ровно из того же источника пополняют свои склады многие крупные российские онлайн- и оффлайн-магазины. Так что если в Москве попадется Xbox 360 с двумя кабелями питания в комплекте (второй из них – под датскую розетку), знайте – вы обделили ребенка из маленькой скандинавской страны.



ВТОРОЙ ДЖОЙПАД ПРИГОДИТСЯ, ЕСЛИ СОБИРАЕТЕСЬ ИГРАТЬ В DEAD OR ALIVE 4 ВДВОЕМ НА ОДНОЙ КОНСОЛИ.

Для тех, кто запутался в ценах и фактах, приводим нашу финальную рекомендацию. Если бы «СИ» сейчас покупала Xbox 360 в Москве на скромный бюджет в 20000 рублей, мы бы взяли Core-комплектацию приставки в магазине сети GamePark (http://gamepark.ru) за 15600 рублей и докупили бы жесткий диск в Интернет-магазине GamePost (http://gamepost.ru) за $170. Таким образом, мы получили бы весьма приличную комплектацию из надежных источников всего за 20400 рублей, а это на сто – сто пятьдесят долларов меньше, чем цена Premium-комплекта. С другой стороны, если бы мы жили в Европе, а не там, где мы живем, то подобная покупка обошлась бы всего в 11300 рублей. Несложно подсчитать, что отечественные магазины видеоигр заработали на нас ажно 9100 рублей. ■

АКСЕССУАРЫ

Универсальный пульт дистанционного управления
Официальная цена: $30
Цена в московских магазинах: 1500 рублей
Рейтинг полезности: ★★★★★

Пульт со светящимися кнопочками, которые хорошо видны в темноте. Мог бы заменить собой беспроводной джойстик, если бы не был совершенно непригоден для игр. Зато с его помощью удобнее, например, просматривать DVD.



Наушники с микрофоном
Официальная цена: $20
Цена в московских магазинах: товар отсутствует
Рейтинг полезности: ★★★★★

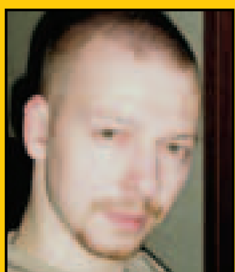
Наушники для Xbox 360 подключаются к геймпаду и совместимы как с проводными, так и с беспроводными контроллерами. И хотя на Xbox Live можно неплохо играть и без наушников, с их помощью можно разделить аудиопоток: звук и музыка – из колонок, говорильня – из наушников. И, конечно, с помощью встроенного микрофона можно записывать сообщения для друзей и отсылать проклятия врагам по Deathmatch.



СЛОВО КОМАНДЫ

Прямая речь

Владимир Рыжков



КОМПАНИЯ:
«Акелла»

ДОЛЖНОСТЬ:
Директор по маркетингу и PR

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК:
Локализация EverQuest II, локализация PlanetSide

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
EVE Online, Dungeons&Dragons Online Beta, PlanetSide

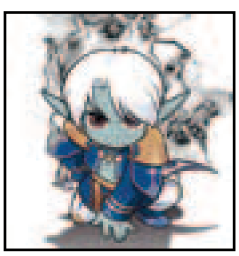
ХОББИ:
Плавание

Если зависимость от компьютерных игр сродни наркотической, то глобальные многопользовательские игры – самый тяжелый из игровых наркотиков. Оффлайновые игры – пусть изредка, пусть отчасти, но напоминают искусство. С ММО все иначе. Бизнес-модель онлайновой игры предполагает, что чем дольше человек играет, тем выше прибыль. Поэтому самые успешные из ММО – игры дьявольски аддиктивные и эффективно продающие основное свое свойство как товара: игровые задачи. Замок штурмовать интересней, чем писать курсовую, а растить показатели персонажа – интересней, чем гробиться ради иллюзорного повышения по службе. При неблагоприятном стечении обстоятельств такие игры действительно вырывают людей из жизни: ломают судьбы, убивают переутомлением. Помните футболки с надписью «Legalize!» и листом марихуаны? Хотите узнать, что было бы, если бы это требование было выполнено? Присмотритесь к рынку ММО. Вы спросите, зачем мы этим занимаемся. Ответ такой: «Не можешь остановить – возглавь». На моем домашнем компьютере установлено пять глобальных многопользовательских игр (четыре уже выпущенных и одна бета-версия) – и в каждой из них у меня активная подписка. При этом мне хватает времени и на работу, и на общение с семьей, и даже, как видите, на написание колонок «для души». Теперь, когда я разобрался в процессе, самостоятельно написал пару маркетинговых планов, поломал голову над вопросами управления коммьюнити и поучаствовал в подготовке рекламы, которая привлечет будущих пользователей ММО здесь, в России – я спокоен за их судьбу. И, к примеру, за судьбу своего четырехмесячного карапуза, когда онлайновые игры – хочу я этого или нет – предложат ему игровые задачи вместо настоящих. Один мой коллега сказал недавно журналистам, что «игры – многогранный продукт, нужно постоянно поворачивать его перед глазами заинтересованного пользователя, заставляя сверкать разными своими гранями». Согласен полностью. У нашего продукта, ММО, есть очень разные грани, и в наших силах продавать не рутинную прокачку, а приключения; не бегство от реального мира, а повод для общения; не рассадник лени и кладбище таланта, а опору, позволяющую прыгнуть дальше здесь, в реальной жизни.

ЦИТАТА:

При неблагоприятном стечении обстоятельств такие игры действительно вырывают людей из жизни: ломают судьбы, убивают переутомлением.

Михаил Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС:
Играющий в пути

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Prince of Persia Revelations
- Ragnarok: Online (Chaos)
- Advance Wars: Dual Strike

Наконец-то до меня добралась версия Advance Wars для DS. И хотя пока мое время в метро в основном посвящено Prince of Persia, я не удержался и мгновенно прошел три миссии. Да, геймплей не изменился, да, управлять игрой удобней крестовиной и кнопками, да, второй экран практически не нужен. Но оторваться было чрезвычайно сложно.

MC.Булохов mk2
hate008@gameland.ru



СТАТУС:
Фанат А. Купера

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- «Периметр: Завет Императора»
- TrackMania Nations

Расспросив своих знакомых, узнал, что почти все они не любят демоверсии. Сетуют на то, что они короткие, на один зубок: «Только начал играть, а оно уже рекламу показывает». Если хочется «съесть» что-то немедленно, советую запасать демки до выпуска полных версий. Прочитали обзор – открываете «погребок» (старые диски «СИ»), устанавливаете и решаете, покупать или нет.

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

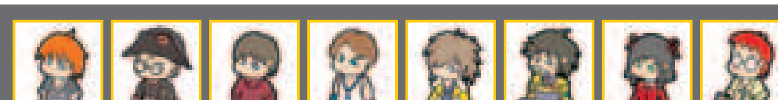


СТАТУС:
Мистер Зонт

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Castlevania: Dawn of Sorrow
- Perfect Dark Zero
- Geometry Wars Evolved

«Если ты такой молодец, то играй сам в свою DMC3 и не нуди там про «Гайден»! Ха-ха-ха, сложно ему! Видно, ты не знаешь, что такое настоящий HARDCORE. Маменькин сыночек!» – пеняет мне с чудовищными грамматическими ошибками неподписавшийся читатель. Не знаю, что и сказать. Скажу так: фанбои – самые страшные люди в мире.

МЫ – это вот



Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

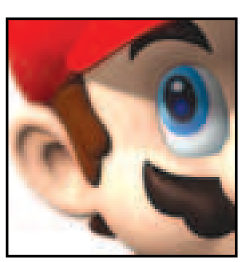


СТАТУС:
Недовольный

СЕЙЧАС СЛУШАЕТ:
- Третья Мировая Весна
- Katatonia
- STAB

Вот и закончилась зима, как ни жаль, но сноуборд пришлось отправить в отпуск, на улице творится что-то ужасное, слякоть, лужи, грязища, именно такую погоду я больше всего ненавижу! Вот почему нельзя щелкнуть пальцами и сказать – Лето! Хотя и в дожде можно найти свою прелесть, если музыка в этот момент будет подходящая, например, STAB – «Депрессия».

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Укатайка с усами

ПО-ПРЕЖНЕМУ ИГРАЕТ В:
- Mario Kart DS
- Mario & Luigi 2: Partners in Time
- Resident Evil 4
- Geist

253468
688235

Знаете, что это такое? Это френд-код. Специальный номер для поиска друзей в мире Mario Kart DS, вроде телефонного. Вот захотел я опробовать на Сергее Цилюрике новый метод дрифтинга – подключаю Wi-Fi адаптер, запускаю игру, ищу оппонента в категории Friends. И если наш длинноволосый друг занят сейчас тем же самым, вызываю его на бой! БИТВА!!!

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Охотник на демонов

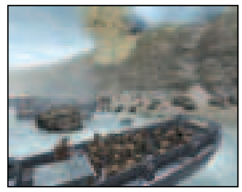
ХОЧЕТ ИГРАТЬ В:
- Onimusha: Dawn of Dreams
- Devil May Cry 3 SE
- Devil Summoner: Kuzunoha Raidou

В официальном комиксе по Devil May Cry 3 редкая страница обходится без перестрелок и рубки монстров в капусту: Данте верен своему образу. Его близнец Вергилий привычно холоден и целеустремлен, и только бедняжка Леди растеряла где-то весь боевой задор, а заодно и оружие. А уж чего в игре точно не было, так это маленьких девочек и гигантских кроликов!

Наш Хит-Парад

PC



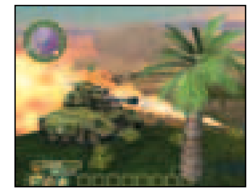


Call of Duty 2

2	World of Warcraft
3	Guild Wars
4	Civilization IV
5	Quake 4
6	UFO: Aftershock
7	GT Legends
8	Магия Крови
9	The Movies
10	Prince of Persia: The Two Thrones

КОНСОЛИ



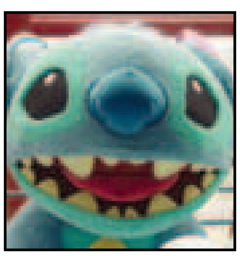


Battalion Wars — GC

2	Shadow of the Colossus	PS2
3	Dead or Alive 4	Xbox 360
4	Project Gotham Racing 3	Xbox 360
5	Lumines	DS
6	Phoenix Wright: Ace Attorney	DS
7	GTA: Liberty City Stories	PSP
8	Pursuit Force	PSP
9	Gun	PS2, GC, Xbox, Xbox 360
10	Project Zero 3: The Tormented	PS2

Комментарии: В хит-параде редакции «СИ» мы указываем игры, которые рекомендуем приобрести прямо сейчас. Причем мы ориентируемся не столько на оценку, сколько на наши личные пристрастия. То есть, мы скорее поставим сюда оригинальную игру, чем очередной «сиквел клона», даже если он объективно чуточку лучше. Для удобства мы разделили хит-парад на две части – с компьютерными и приставочными играми отдельно.

Алик aka Jmur
alik@gameland.ru



СТАТУС: Кусака
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- RO раз в неделю по часику

В очередной раз открываю файл с версткой «Слова команды» и вижу, что кто-то заботливо воткнул на место моей фотографии изображение какого-то зеленого чучела, подписав его «кусака». В общем, верно все подмечено, настроение у меня подходящее. Выходной день, в издательстве – только «Страна Игр» плюс главред журнала «Total Football», которому не нравится моя музыка!

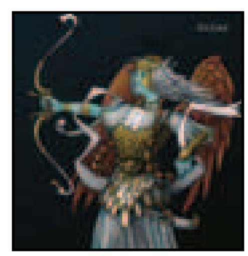
Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС: Путешественник
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Battles of Prince of Persia (DS)

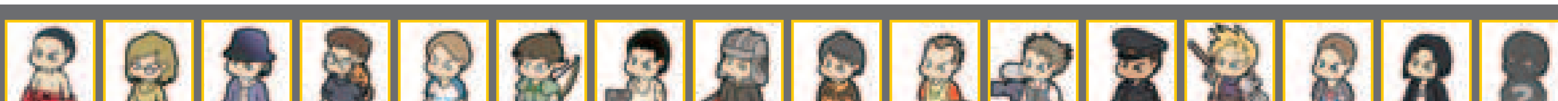
Когда вы читаете эти строки, Врен вместе с Анатолием Норенко находится в Токио и общается с японскими разработчиками. Сакура еще не цветет, и на улице довольно холодно. Зато магазины Акихабары набиты всякой полезной игровой чепухой, на рыбном рынке Цукидзи подают самые вкусные суси в мире, а по улице Харадзюку бродят смешные фрики. Красотища!

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

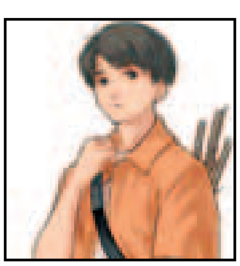


СТАТУС: Паладин 27-го уровня
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Baldur's Gate Trilogy

Все-таки не стоило BioWare выпускать продолжение завершенной истории. Набор головоломок и плюсованных вещей для высокоуровневых тамагочи, высосанный из пальца сюжет… Количество родственников растет в геометрической прогрессии, а главный предатель угадывается после первого же появления – играть в Throne of Bhaal можно, но чертовски скучно.



Максим «bw» Поздеев
bw@gameland.ru



СТАТУС: Робинзон Крузо
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Lost in Blue

Lost in Blue, супротив всех ожиданий, оказалась очень увлекательной. Вроде бы и не динамичная, и по знакомым местам приходится пробегать по триста раз на дню, и задачи повторяются, а все равно! Феномен, можно сказать. Но это как раз и хорошо, Lost in Blue на пару с Advance Wars убеждает, что DS дома лежит не зря. А то я в последнее время начал в этом сомневаться.

Саша Глаголев
glagol@gameland.ru



СТАТУС: Заводчик чау-чау
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Dogz
- Pocket Dogs

Задачка для Глагола: заметка без глаголов. Немыслимо? Легко! Мечта: «Майбах Эксклеро». Действительность: «Форд Фокус». Грезы: игра по мотивам «Я и оно». Жизнь: игра по мотивам «Утопии». Сны: «Страна Игр» – лучший межгалактический мультиплатформенный интернациональный полифункциональный… Явь: «СИ» – и правда лучший. Непреходящие ценности всегда с нами!

Алексей Руссол
roussol@gameland.ru



СТАТУС: Чуть хуже Снейка
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
- Metal Gear Solid

Каюсь: начал играть в Metal Gear Solid. Впервые. Мама моя, как прикольно! После первой ночи игры зарекся включать приставку в темное время суток – восторженные визги обязательно будят всех спящих родственников, не готовых разделить упоение величием Солида Снейка. Радует, что хоть собственный голос уже почти похож: месяцы командования взводом позволяют выдавать колкие ответы с «той самой» хрипотцой…

ИГРА НОМЕРА



Battalion Wars стр. 136

Разработчики из студии Kuju Entertainment подарили владельцам GameCube еще один настоящий хит. Battalion Wars – не трехмерная версия Advance Wars (сериал пошаговых стратегий для GBA и Nintendo DS), а вполне самостоятельная игра в том же мире. Жанр – смесь стратегии в реальном времени и боевика.

ГЕЙМПЛЕЙ: Геймер может управлять отрядом юнитов, а также вселяться в одного из них и вести огонь по врагу самостоятельно. Виды техники позаимствованы из Advance Wars.

ГРАФИКА: Дизайнерам удалось сделать мир Advance Wars объемным, не потеряв ни капли привлекательности оригинала. Наблюдать за сражениями Battalion Wars – одно удовольствие!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ: Глоток свежего воздуха для обделенных стратегиями поклонников видеоигр. Владельцам GameCube в частности и поклонникам игр от Nintendo вообще – всячески рекомендуем.

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Игра НОМЕРА

Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в этом номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой.

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть обласкан геймерами. Но если конкуренция высока, ярлыка «посредственно» не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Отношение к ней во многом зависит от первоначальных ожиданий. Разработчики либо сотворили что-то достойное при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки в целом довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

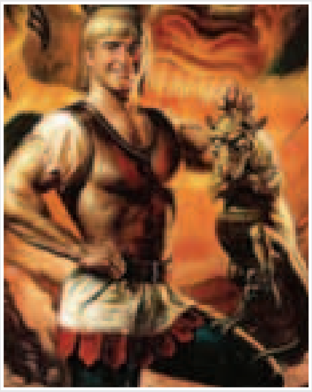
10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно и без предательских оговорок «а вот если бы...».



Звездный Десант
"Когда вам предстоит сражаться
с 6 триллионами врагов,
которые могут сожрать вас живьем,
нужно запомнить только одно правило:
"Ни шагу назад!"
STRANGELITE
Бука

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

УСЛОВНОСТЬ ИЛИ РЕАЛЬНОСТЬ?



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

В мире игр, как и в жизни, полно условностей. К повседневным мы уже привыкли, и безошибочно определяем, что, например, кивание головой вверх-вниз означает «да», а мотание влево-вправо – «нет», и протягиваем при приветствии правую руку, а не левую. А вот происходящее в играх может вызвать у новичка недоумение: в какой карман герой спрятал лестницу-стремянку? Почему он не может перепрыгнуть заборчик высотой до колена? Почему все и каждый поручают ему, совершенно незнакомому человеку, сложнейшие задания?

Этим вопросом задался и Джон Уокер, журналист из сетевого издания The Escapist. Правда, подошел он к теме несколько с другой стороны. Нарядившись магом, Уокер обращался к прохожим с просьбой передать свиток с заклинанием девушке в красном капюшоне. Идти до нее было от силы сотню метров, но сам волшебник не мог сдвинуться с места из-за неудачной телепортации в наше измерение. Магнедоучка не уточняет, к скольким людям он обращал свою просьбу, но заколдованный пергамент по крайней мере дважды достигал места назначения, один раз исчез в неизвестном направлении, и один раз заклинание было испорчено, когда незадачливые австралийские туристы развернули свиток, отчаявшись найти адресата. Так или иначе, хотя коллега Уокер и доказал, что настоящие приключенцы существуют, он сам признает, что люди, готовые бросаться со своими заботами к каждому встречному, ему так и не попались.

Хотя мне, например, вспоминается «непостановочный» пример из собственной жизни. Душ в общежитии работал в строго отведенные часы. Я надеялся, что успею до закрытия, но на месте обнаружил вахтершу, которая уже запирала душевую, что-то бормоча себе под нос. Выяснилось, что кто-то открыл в одном из душей горячую воду на полную мощность, и пробиться через стену кипятка, чтобы завернуть кран, ей не удалось. «Если я закрою воду, вы пустите меня помыться?» – спросил я. Ответом было что-то вроде «Попробуй-попробуй». Справившись с миссией практически без потери хитпойнтов, я заработал право на омовение в неурочный час и долго еще помнил эту историю как пример классической схемы «квест-награда».

Думаю, подобный жизненный опыт был у каждого, но мне посчастливилось присутствовать при материализации и других игровых условностей. Вспомним, например, классическое «Замок в Нью-Йорке – ключ в Лос-Анджелесе». Немыслимо? Вот вам подлинная история: отправились как-то наши журналисты в Санкт-Петербург, в гости к разработчикам «Стальных монстров». Приехали, а Леша Ларичкин возьми да и вспомни, что дома, в Москве, включенный утюг забыл. Сразу возвращаться он не собирался – хотел погостить у любимой тещи. Пришлось Марине Петрашко везти ключик обратно в Москву, да передать его Саше Трифонову, чтобы он чикитосов утюг выключил. Квестовее, как говорится, некуда.

Что там еще есть, совсем уж невероятное? «Предмет X не действует, пока вы не поговорите с персонажем Y»? Был и такой случай: банкомат вдруг отказался принимать карточку. Я обратился к сотруднице банка, она сказала буквально следующее: «Да, с ним такое бывает, попробуйте еще раз». После этих волшебных слов денежная машина перестала упрямиться и выдала требуемую сумму, притом, что никакого физического воздействия на нее оказано не было.

В общем, какими бы странными на первый взгляд ни казались правила игр, все они на самом деле растут из нашей повседневности. А те условности, которых мы в жизни не наблюдаем, разработчики потихоньку стараются искоренять, чтобы игры понятнее были. Например, информационно-интерфейсные панели – ну не написано на человеке, сколько в нем здоровья осталось! Но мощности современных игровых систем позволяют отобразить физическое состояние живого существа, не прибегая к помощи «линеек жизни» – изменив его позу и походку, да добавив синяков и кровоподтеков. Вот если наш герой сидит в сверхсовременном или футуристическом истребителе, тогда всяческие значки, индикаторы и подписи как раз к месту, пусть от их изобилия симулятор иной раз и выглядит форменным текстовым квестом.

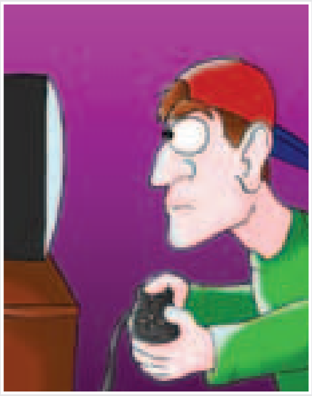
А сколько еще удивительных условностей не подхвачено! Возьмем, например, набор опыта в ролевых играх. Самое явное подобие прокачки – получение воинских званий в армии. Однако в российских войсках новые звания могут даваться просто по прошествии некоторого времени. Представляете себе, если бы и в компьютерных RPG накопление опыта было – частично, разумеется – привязано к таймеру? Можно же сказать, что если персонаж до сих пор не погиб, это само по себе достойно похвалы? Разумеется, лучше всего применять этот способ в совсем зверских играх, где нельзя просто оставить компьютер включенным на ночь – убьют как миленького! Ну, или накажут за неявку на службу.

С другой стороны, иногда жалко, что в жизни не видно, сколько тебе осталось очков до следующего уровня. Иной раз возьмешься за гору посуды в раковине и думаешь: «А вот если считать вилки и ложки по одному очку опыта, тарелки – по пять, а кастрюли – по десять, сколько всего за раз получится? А за месяц, за год? А если еще походы в магазин добавить – расстояние в километрах, умноженное на вес еды в килограммах? Миллион XP когда накопится?» Впрочем, если такой опыт и позволит повысить какой-нибудь навык, то разве что «способности домохозяйки». А хочется и силу увеличить, и ловкость. Интеллект, на худой конец. Может, единичку интеллекта дают за мегабайт написанных статей? Тогда – до следующего «левел-апа»! ■




ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ
СБОРКИ.
OLDI computers
СТОЙКИЙ ЭФФЕКТ
Используйте
компьютеры Oldi
и забудьте о проблемах!
Товар сертифицирован

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОДНОКНОПОЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

На выходных мы с сестрой забрели в кинотеатр и ни с того ни с сего решили купить билеты на первый попавшийся сеанс. Название «Мальчик на троих» предвещало очередную молодежную комедию средней паршивости – и в голову не приходило, что в итоге она окажется чуть ли не самым «геймерским» фильмом за последние годы. Другое дело, что видеоигры она выставляет в совершенно невыгодном свете.

Видеоигры (компьютерные – в меньшей степени, сообразно их популярности на Западе) в кино появляются не так уж и редко. Как это выглядит, зависит в первую очередь не от эрудированности сценариста, а от задач, поставленных перед ним. Зачастую видеоигры выступают лишь в качестве модной детали, подчеркивающей жизненность фильма и его принадлежность к современной массовой культуре. Важен сам факт появления объекта в кадре, и только. Именно по этой причине в «Ангелах Чарли» двое подростков одновременно играют в Final Fantasy VIII (игра, где отсутствует мультиплеер!), а в «Людях в черном 2» герой смешно отзывается о недоуменном взгляде напарника на Dual Shock 2 (джойпад PlayStation 2): «Ты что, никогда не видел Game Boy»? Так же обстоят дела и в других областях массовой культуры. Когда Наталья Ветлицкая в своем клипе «играла» на Sega Dreamcast, и в голову не приходило, что певица всерьез может по вечерам сражаться в Soul Calibur или с упоением проходить Grandia 2. Просто это было красиво и на злобу дня. Ошибки могут даже играть на руку прокатчикам – знающий зритель невольно заметит их, запомнит и начнет рассказывать о фильме или клипе своим знакомым. Иногда, впрочем, product placement встроен в киноленту весьма органично. Например, вся первая половина фильма «Остров» выполнена в фирменных цветах Xbox 360, а герои сражаются на придуманных сценаристами консолях будущего с логотипом Xbox.

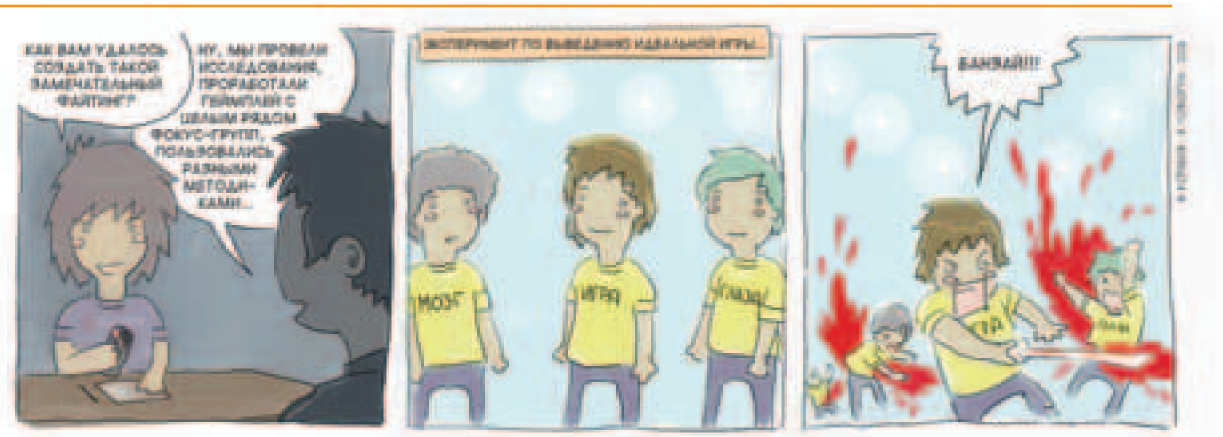
Совсем другое дело, когда фильм имеет прямое отношение к геймерам или же просто фанатам высоких технологий. В этом случае игры необходимы для создания антуража, и глупые ляпы здесь неуместны. Наиболее удачны в этом смысле попытки передать дух 80-х годов с их культовыми аркадами от Atari и первыми домашними компьютерами. Например, можно относиться как угодно к правдоподобности событий фильмов «Хакеры» или «Военные игры» (War Games), однако все, что имеет отношение к видеоиграм, там сделано очень удачно. Сценаристам удалось изобразить геймеров людьми странными, но по-своему клевыми и уж точно хорошими. Даже Тим Бартон в «Чарли и Шоколадной фабрике», хоть и придал поклоннику видеоигр отталкивающие черты, все же в смекалке ему не отказывает. Особое место в кинематографе отводится танцевальным симуляторам. Если режиссер хочет показать зрителям особенности жизни японской молодежи, он непременно тащит героев в залы аркадных автоматов. Так было и в «Трудностях перевода», и в «Васаби». Естественно, оригинальные японские фильмы также не обходятся без отсылок к Dance Dance Revolution – взять хотя бы Waterboys (демонстрировался в рамках фестиваля японского кино в Москве).

И, что самое важное, вдвоем за игрой, где нет мультиплеера, в приличных фильмах про геймеров никто не сидит. Все по-настоящему.

«Мальчик на троих» (вернее, «Бабушкин внук», Grandma's Boy), однако, лишь наполовину – правильный фильм о геймерах. В той же мере он является рекламным роликом легких наркотиков. Все персонажи – кроме одного, самого отталкивающего – то и дело курят травку, а под кайфом тестируют игры и даже их делают. Это является неотъемлемой частью их стиля жизни. Связь между видеоиграми и наркотиками проводится очень четко, но, я бы даже сказал, как-то между делом. Дескать, это само собой разумеется. И если герои «Нирваны», вкалывающие себе дозу, вызывали отвращение и гнев по отношению к миру фильма, то в «Мальчике на троих» все очень смешно. Ведь герои – сплошь недотепы, где один мастурбирует на фигурку Лары Крофт, другой – спит в обнимку с плюшевой игрушкой, а третий строит из себя Нео из «Матрицы». И в итоге приключения несчастной бабушки и ее подруг, ненароком попробовавших травку, кажутся забавными в той же мере, что и обыденная жизнь геймеров. И зритель, выходящий из кинотеатра, невольно начинает думать, что столь же жалкими и убогими являются все поклонники видеоигр. Так неужели они и вправду убивают мозги наповал и превращают нормального человека в безумного чудика, вечного девственника, грязного, лохматого, замкнутого и ограниченного?

И ведь списать все на плохое отношение общества к геймерам нельзя. Нам здесь показывают настоящие игры – за исключением пары выдуманных специально для фильма – и они запускаются на самых обычных Xbox. Герои лихо отплясывают на танцевальном коврике Dance Dance Revolution, обсуждают сериал The Legend of Zelda, а в офисе их компании имеется фигура Солида Снейка в полный рост (не удивлюсь, если та же самая, что и на стенде Konami на E3). В целом «Мальчик на троих» пропагандирует консоль Microsoft (другие в кадр вовсе не попадают), но это можно объяснить банальным патриотизмом – дескать, сделано в США. Никаких наговоров, все описанное в фильме смахивает на правду. Среди знакомых мне и даже вам геймеров я могу назвать и поклонников легких наркотиков, и упертых женоненавистников, и косящих под девочек мальчиков-фриков, и не моющихся месяцами оболтусов, и просто безнадежных неудачников. Может, именно игры убили в них все человеческое? Вопрос остается без ответа.

Одно радует. Игра, которую в фильме делает главный герой, носит имя Demonik. Точно так же назывался проект от Majecso, ныне отмененный. Мне неизвестно, какое отношение он имел к фильму, но очень хочется верить, что это рука судьбы. ■





У кого в сердце нет места страху,
у того в голове найдётся место пуле
NOVALOGIC
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1C
snowball.ru
ураганные боевики
Первая кровь
Возмездие
Миротворцы
Операция Тайфун
Картель
Черный ястреб
Спецназ
Кинжал



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

РЕКВИЕМ ДЛЯ DVD

Питер Мур, глава отделения интерактивных развлечений корпорации Microsoft, несколько дней назад заявил, что игры на дисках канут в лету самое большее через десять лет. Дескать, в 2020-м мы будем мгновенно закачивать игры на информационные кристаллы консолей будущего и рассказывать детям, как нам в их годы приходилось топать в «Союз». Верится с трудом, не правда ли? Те, кто читает «Страну» с конца, уже убедились, что завсегдатаи «Обратной связи» не готовы к такому повороту событий. Никто и не заметил, что Microsoft уже сегодня начала копать могилу всему семейству дисков.

Я говорю про сервис Xbox Live Arcade, бесплатный для всех владельцев Xbox 360. В новом поколении на Live стали доступны не только дополнения для «больших» игр, но также и простенькие shareware-игрулечки размером в десять-двадцать мегабайт каждая. Вы можете быстро и бесплатно скачать пробную версию любой из них. Как правило, в этом trial-пакете заключается полностью работоспособная версия игры, ограниченная по времени или количеству уровней, также она не сохраняет рекорды и не прибавляет очков к Gamerscore за открытые достижения (achievements). Пробную версию игры можно в считанные секунды превратить в полную, перечислив на счет компании небольшое количество Microsoft Points – местного эквивалента долларов США. Сервис Xbox Live отслеживает полную историю ваших покупок: однажды заплатив за игру, вы можете скачивать и удалять ее сколько угодно. И даже если вдруг счастливому владельцу Xbox 360 окажется «не во что» играть, он всегда может скачать несложную, сравнительно недорогую (около 300 рублей) игру с Xbox Live. Для этого даже не нужно вставать с дивана: достаточно с помощью беспроводного геймпада ввести данные кредитной карты, купить Microsoft Points и потратить их на игру – вся процедура занимает не больше минуты.

Хитрость Microsoft заключается вот в чем: компания решила не разделять обычные, «дисковые» игры и простенькие «аркадные» продукты. Все они собраны на Xbox Live в одном алфавитном списке, где Call of Duty 2, Kameo: Elements of Power и Perfect Dark Zero стоят рядом с никому не известными Wik: Fable of Souls, Robotron: 2084 и Mutant Storm Reloaded. Логично предположить, что завтра «аркадные» игры будут уравнены в правах с играми обычными, магазины видеоигр закроются, а Final Fantasy XV закачается на жесткий диск быстрее, чем вы успеете съездить на «Горбушку».

Менеджеры Microsoft соловьями заливаются, рассказывая, насколько успешен этот сервис. Вот независимые данные: Marble Blast Ultra, игра про катающиеся камушки, на первой неделе февраля вошла в десятку самых популярных игр на Xbox Live наряду с блокбастерами вроде Halo 2, Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3 или Madden NFL 06. И даже ваш покорный сам заплатил 400 Microsoft Points за Geometry Wars Evolved, простенькую стрелялку от Bizzare Creations (и теперь занимает в мировом рейтинге игроков почетное 34842-е место).

Признаюсь, я действовал скорее из естествоиспытательских побуждений, но факт остается фактом: Geometry Wars Evolved – неплохое приобретение и просто интересная игра, которая на равных соперничает за мое свободное время с Perfect Dark Zero (обзор которой вы, скорее всего, увидите в следующем номере «СИ») и злополучной Dead or Alive 4. Но, как известно, не все йогурты одинаково полезны. На той же Xbox Live Arcade достаточно никчемных игр, требовать за которые деньги – оскорбление.

Изюминка в том, что вы всегда можете скачать Trial-версию и сформировать свое мнение. Точно такую же политику Microsoft проводит и в отношении обычных «дисковых» игр, демоверсии которых появляются на серверах Live незадолго до релиза. Такая схема для мира приставок – тихий бунт. Вешая геймерам на уши лапшу высокой четкости, Microsoft изменяет мир подспудно. Хорошенько посмотрите на вашу полку с дисками. Через десять-двадцать лет само понятие «полки с дисками» будет встречаться только в анекдотах.

Впрочем, Microsoft трудно назвать первопроходцем. Valve давно и успешно продает Half-Life 2 через Steam, эффективную систему онлайновой дистрибуции. Желающие могут приобрести игру и порядочное количество дополнений к ней, не выходя из дома: достаточно лишь заплатить $29.95 и выкачать дистрибутив со всеми необходимыми патчами. Те же программисты из Valve придумали хитрую схему, которая одновременно избавляет пользователей от необходимости быстро скачивать «тяжелые» дистрибутивы и эффективно предотвращает пиратство. Примерно за неделю до выхода новой игры все сделавшие предзаказы могут скачать ее целиком… кроме одного, самого важного, кусочка (например, кроме исполняемого файла, который собственно запускает игру). Пользователям хорошо: в день X достаточно выкачать пять-десять мегабайт и можно играть; разработчикам хорошо: нагрузка на сервер в критические дни падает во много раз; пиратам плохо: скачав неполный дистрибутив, они не смогут его взломать, если взламывать нечего. Аналитики считают, что в недалеком будущем многие издатели возьмут опыт Valve на вооружение.

Есть у этой медали и обратная сторона: консервативно настроенные покупатели не готовы платить деньги за «данные». Людям нужно какое-то физическое воплощение покупки. Красивая упаковка, которую можно поставить на полку; мануал, который можно почитать; DVD-бокс, от которого пахнет пластиком. Именно поэтому музыкальная индустрия до сих пор толком не продает mp3-файлы, а работает с морально устаревшими аудио-дисками. В нашей же, игровой индустрии компании найдут десяток способов подхлестнуть интерес игроков к онлайн-дистрибуции: дай только срок, и обладатели широкополосного Интернета уже будут играть в Halo 3, пока их консервативные и сонные товарищи еще будут стоять под дверями магазина. ■




PANZER ELITE ACTION
ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ
«Танковый симулятор для всех и каждого.
Простой в освоении, динамичный и с огоньком!»
«PC Игры»
СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ
JoWooD
gfi

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **XBOX 360** | GBA | N-GAGE

Автор:
Сергей Овчинников
ovch@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Bizarre Creations
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2 (офлайн), до 8 (Xbox Live)
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox 360

ОНЛАЙН:
http://www.bizarrecreations.com

Project Gotham Racing 3

Лучшая игра стартовой линейки Xbox 360 или недострой под Xbox 1.5?
О четырех Готэм-ситях и одном немецком лесе рассказывает Сергей Овчинников.





ЛАС-ВЕГАС – ГОРОД КОНТРАСТОВ. МОРЕ ОГНЕЙ И СКУЧНЫЕ БЕТОННЫЕ БЛОКИ ЗА БЛИЖАЙШИМ ПОВОРОТОМ.

Именитая британская студия Bizarre Creations и ее сериал Project Gotham Racing (в девичестве – Metropolis Street Racer) задали планку качества в непростом жанре хоть и полуаркадного, но все-таки гоночного симулятора. Эта не слишком просторная, но зато очень денежная территория между серьезным произведением в стиле «хочу быть Gran Turismo» и веселеньким путешествием а-ля Outrun до прихода англичан почти полностью контролировалась сериалом Need for Speed от EA. С появлением на свет MSR для Dreamcast, а позднее, и PGR для Xbox, собственно на рынке мало что изменилось – продажи сериала никогда не были чрезмерно высоки. Но зато критики, да и многие игроки, оценили смелую и неординарную игру Bizarre. Теперь, спустя несколько лет, компания Microsoft выпускает новую игровую систему Xbox 360, а Bizarre Creations получила задание быстренько сварганить очередной шедевр.

Что быстренько – видно сразу. Не успели мы еще в полной мере насладиться действительно выдающимся Project Gotham Racing 2, как разработчики обещают вновь поднять планку качества. За недостатком времени в дело пошли старые наработки – тысячи фотографий, объектов и готовых текстур. Разумеется, пришлось предпринять и поездку в Лас-Вегас, который является единственным новым городом, представленным в PGR3. Новым и при этом самым простым – даже учитывая величественную архитектуру многочисленных отелей Вегаса. Сам город (вернее, значимая для туристов его часть) представляет собой одну длинную улицу с чередой гигантских отелей-казино. Добиться большого разнообразия трасс в таком месте

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Увлекательный игровой процесс, потрясающее чувство скорости, отличная работа с освещением.

Минусы:
Не самая лучшая графика, отсутствие реальных нововведений, малое количество трасс.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

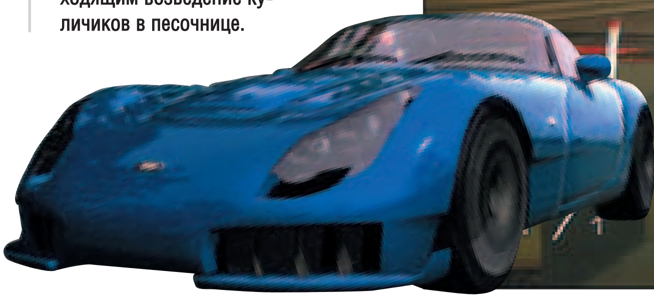


Редактор трасс

В PGR3 включен весьма симпатичный редактор трасс, позволяющий создать собственный «скоростной участок» на базе любого из представленных в игре городов. Благодаря простоте интерфейса строительство новой гоночной трассы представляется занятием, по сложности не превосходящим возведение куличиков в песочнице.



УЗКИЕ УЛОЧКИ СТОЛИЦЫ ВЕЛИКОБРИТАНИИ НЕ ПОДХОДЯТ ДЛЯ МАСШТАБНЫХ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ЗАЕЗДОВ, ЗАТО ЧРЕЗВЫЧАЙНО УЮТНЫ И ПРИЯТНЫ ГЛАЗУ.




СУЩЕСТВЕННЫЕ УЛУЧШЕНИЯ В КАЧЕСТВЕ МОДЕЛЕЙ АВТОМОБИЛЕЙ ЗАМЕТНЫ, УВЫ, ЛИШЬ ВО ВРЕМЯ ПОВТОРОВ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ


Ridge Racer 6

ЧУТЬ ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Project Gotham Racing 2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Сделанная на скорую руку новая часть популярного гоночного сериала. Достаточно качественная, но, увы, нисколько не революционная.

Что касается легендарного Нюрбург-ринга, то он, как всегда, прекрасен... Но зачем нам снова Нюрбург-ринг?

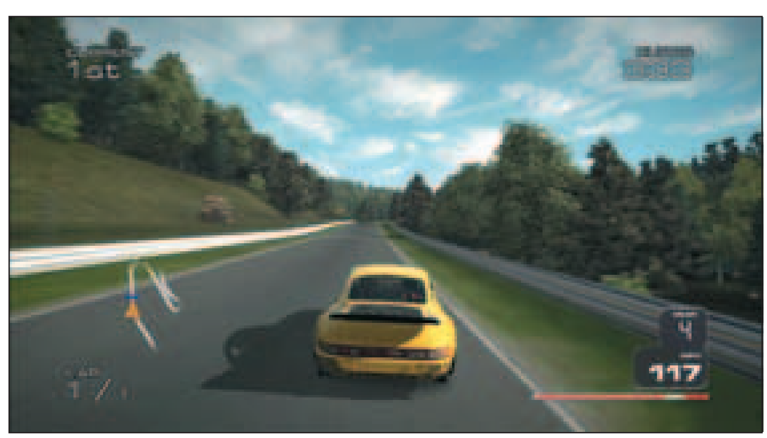
создателям игры было непросто. Пришлось задействовать многочисленные боковые улочки, которые используются в реальном Лас-Вегасе лишь в качестве подъездных путей к парковкам. В результате – на трассе видовые красоты чередуются со странными переулками, проложенными между бетонных коробок. Реальные города – это замечательно, но далеко не всегда оправданно с точки зрения игрового дизайна. Три других города – Нью-Йорк, Токио и Лондон перенеслись из предыдущих версий PGR без существенных изменений не считая новой системы освещения и более четких текстур. Что касается легендарного Нюрбург-ринга, то он, как всегда, прекрасен. С другой стороны – зачем нам снова Нюрбург-ринг? Было бы куда интереснее прокатиться по одной из других легендарных трасс, к примеру, по Спа... Центральный игровой режим скопирован, как ни странно, больше с PGR1, чем с чуть более удачливого предшественника. Оставив в покое идею о постоянной смене автомобилей для каждого нового этапа игры, разработчики предоставили право выбора необходимой «рабочей лошадки» игрокам. Ну и правильно – я лично со своею Муркой, то есть, простите, Ferrari F430, ни за что не расстанусь. Существенных изменений в игровом процессе, впрочем, не наблюдается. Физическая модель, управление и даже система повреждений полностью перекочевали из PGR2 – у разработчиков были иные насущные дела. Зато добавился поистине революционный вид из кабины, ради которого Bizarre пришлось добросовестно рисовать кокпиты нескольких десятков спортивных автомобилей. Получилось немножко аляповато, но все равно впечатляюще. Самое главное, впрочем – это потрясающее чувство скорости, которое достигается лишь при честном «виде от первого лица». У виртуального пилота имеется возможность не только тупо смотреть вперед, но и оглядываться по сторонам – всегда полезно быть в курсе того, чем занимаются соперники. Единственное нарекание – лобовое стекло, которое почему-то всегда кажется грязным. Из-за него графических красот вокруг практически не замечаешь и для «охов-ахов» по поводу потрясающей детализации текстур и качественного освещения приходится прибегать к повторам.
Интеграция с Xbox Live, достигшая, казалось, своего апогея в PGR2, в новой игре поднимается на очередные высоты. Онлайновому карьерному режиму отведен специальный раздел, а функция Gotham TV позволяет игрокам занять зрительские места в заездах лучших гонщиков Live.
Project Gotham Racing 3 – один из лишь трех эксклюзивов от Microsoft, появившихся к запуску системы, вместе с Perfect Dark Zero и Kameo: Elements of Power. Удивительно, что именно к ним обрати-

Geometry Wars: Retro Evolved

К PGR3 прилагается игра, в качестве которой сомневаться не приходится. Geometry Wars 2 – захватывающая аркадная стрелялка в духе Asteroids и иже с ними, адаптированная под мощь современных игровых систем и выжимающая из Xbox 360 максимум графических фейерверков, оставаясь при этом простой, доступной и максимально старомодной. В комплекте с PGR идет вполне функциональная демо-версия, а полную можно купить на Xbox Live Marketplace за совершенно смешные деньги. Тем, кто еще не разучился распознавать истинный бриллиант в горе мусора , настоятельно рекомендуется.




ПРИВЛЕЧЕНИЕ СПОНСОРОВ В ВИДЕОИГРЫ ИДЕТ ПОЛНЫМ ХОДОМ – В PGR 3 НАВАЛОМ РЕКЛАМЫ SAMSUNG, PUMA И ДРУГИХ ИЗВЕСТНЫХ МАРОК.





СИСТЕМА ПОВРЕЖДЕНИЙ ОСТАЛАСЬ СТОЛЬ ЖЕ НЕСУРАЗНОЙ, КАК И В PGR2. ВСЕ ВНОВЬ СВОДИТСЯ К ПОМЯТЫМ БАМПЕРАМ И ГРУСТНО СВИСАЮЩИМ ЗЕРКАЛАМ ЗАДНЕГО ВИДА.



АВТОМОБИЛИ В PGR3 МОЩНЫЕ И ДОРОГИЕ. ОТЛИЧНЫЙ ПОДАРОК НА 8 МАРТА.





Гоночное изобилие

Xbox 360 с самого старта оказался весьма удачной платформой для гоночных проектов. На полках магазинов уже ждут своих покупателей великолепные Ridge Racer 6, PGR3 и вполне симпатичный Need for Speed Most Wanted, а на подходе – специальная версия Burnout Revenge, а также Test Drive Unlimited. Наконец, Microsoft не скрывает, что уже вовсю работает над новой версией Forza.

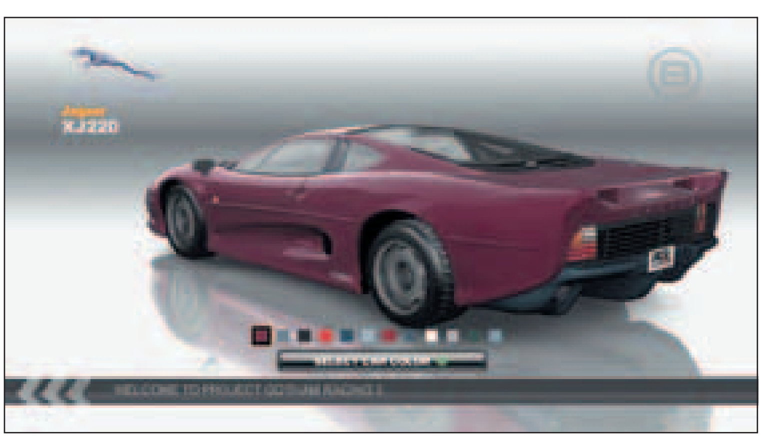
лись взгляды людей, хотевших проверить графические возможности системы. Кому, как не этим проектам в обязательном порядке необходимо демонстрировать все самые передовые графические «прелести» новой системы! Bizarre Creations удалось приготовить для нас впечатляющее зрелище. Модели автомобилей действительно столь же детализированы, как и в рекламных роликах (впрочем, хорошо разглядеть это удается лишь во время просмотра повторов); города красивы и насыщены мелкими подробностями; система освещения добавляет лоска. Однако справиться со странной проблемой общей затемненности изображения, присущей лишь сериалу PGR, разработчики не смогли или не захотели. Кроме того, Bizarre Creations схалтурили – вместо честного разрешения 1280x720 (720p), отвечающего стандартам HDTV и являющегося базовым для всех игр для Xbox 360, игра сработана в «промежуточном» разрешении 1024x600 (600p), а уж потом искусственно растянута до необходимого выходного размера. Результатом, понятное дело, являются многочисленные «лесенки» пикселей на всех игровых объектах.

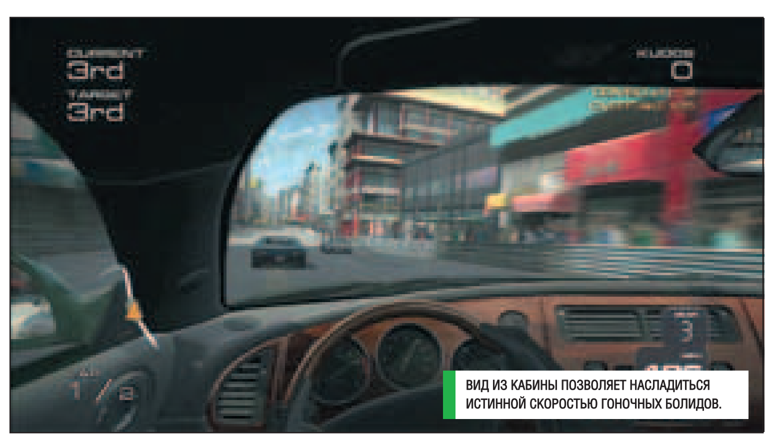
Музыкальные пристрасти…

PGR3, разумеется, позволяет пользователям ставить в качестве фоновой абсолютно любую свою музыку, предварительно записанную на жесткий диск. Это, впрочем, совсем не значит, что саундтрек разработчики сделали плохим. Напротив, подборка на сей раз чрезвычайно разнообразная, от хип-хопа до классики. Нет ничего лучше, чем прокатиться вдоль свинцовых вод Темзы под «Реквием» Верди.



В целом впечатление от визуальной стороны игры получилось достаточно неоднозначным. С одной стороны – высокая детализация, «почти» HDTV-разрешение, отличная работа с освещением. С другой – отсутствие ожидавшегося прорыва, ряд досадных недочетов плюс вообще неприемлемые для гоночной игры нового поколения 30 кадров в секунду, с которыми Bizarre Creations ну никак не могут распрощаться. Графика на уровне «чуть получше Xbox» – это вовсе не то, что мы ожидали от консоли нового поколения.
В целом, все то же можно сказать и обо всем продукте. Да, PGR3 – отличная игра, опережающая многих (если не всех) конкурентов. Элегантная, как рояль (наличие классических композиций в саундтреке, видимо, навеяно Gran Turismo). Скоростная и красивая. Но, увы, глубоко вторичная, как в количественном, так и в качественном плане. Все то же нам уже предлагала PGR2, имея в своем активе, между прочим, восемь городов вместо четырех. При этом PGR3, безусловно, является одной из лучших игр стартовой линейки Xbox 360 и всем поклонникам жанра этот проект, безусловно, понравится. Революции же придется ждать откуда-то еще... ■





ВИД ИЗ КАБИНЫ ПОЗВОЛЯЕТ НАСЛАДИТЬСЯ ИСТИННОЙ СКОРОСТЬЮ ГОНОЧНЫХ БОЛИДОВ.


НИКАКИХ ГРАНИЦ
И ПОДЗАГРУЗОК
Безбашенный ЭКСТРИМ
на БЕСПРЕДЕЛЬНЫХ просторах
СКЕЙТИНГА
MY CHEMICAL ROMANCE,
FALL OUT BOY,
TAKING BACK SUNDAY
классиков ПАНКА!
TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND
th-american-wasteland.com
полная свобода передвижения
выберите по своему вкусу
внешность героя и доску
освойте новые эффектные трюки
Скейт или велосипед?
Выбирайте сами
ASPYR.COM
TH-AMERICAN-WASTELAND.COM
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
PC CD-ROM SOFTWARE
aspyr
NEVERSOFT
ACTIVISION
Бука

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Blitz: The League

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Многие ли из вас любят американский футбол? Нет? Blitz: The League поможет полюбить.

Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru





ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Midway
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.blitzleague.com







Вот скажите, в чем секрет непопулярности симуляторов данного вида спорта у нас на родине? Нет, не в слове «американский», а в непонятных правилах, сложном управлении и обилии схем нападения и защиты, в которых запутается даже бывалый шахматист. А главное, в том, что даже в Madden NFL, признанном лидере жанра, игроку отводится слишком мало свободы на поле и слишком много зависит от тактической составляющей. А ведь мы пытаемся играть в американский футбол, вовсе не в Heroes of Might and Magic! И правилами здесь разрешены все приемы по отбору мяча, кроме подсечек и цепляния за маску!

Теперь перечитайте первый абзац еще раз и забудьте. Blitz: The League меняет правила и выводит американский футбол на совершенно другой уровень! Меньше раздумий, больше действия! Таков, наверное, главный девиз игры.

Здесь вы не найдете лицензированных команд и фотокопий стадионов, никакого больше менеджмента, длиннющих сезонов и прочего нафталина! Авторы Blitz: The League пошли дальше, они сделали из претендента на самый агрессивный вид спорта феерическое брутальное шоу! Похоже, за что бы ни взялась Midway, всегда выходит Mortal Kombat.

Итак, перед нами американский футбол, с такими же правилами, на тех же стадионах, но с уменьшенными составами команд. Не три на три, конечно, как в NFL Street, а восемь на восемь. На первый взгляд – обычный симулятор: выбираем одну из схем нападения, мяч в игре, силимся пробежать заветные десять ярдов или, если играем в защите, не даем пройти их сопернику. Но все меняется с нажатием клавиши L2, которая позволяет провернуть привычный уже фокус – всего-то навсего замедлить время. Но сколько же возможностей это привносит в американский футбол! Представьте, вы вбегаете в толпу игроков, замедляете время и начинаете красиво уклоняться, перепрыгивать или просто отталкивать от себя медленно кидающихся на вас соперников, после этого проламываетесь через зону защиты и рветесь к последней линии за шестью очками тачдауна! Причем вы осознаете, что своим успехом команда обязана только вашему личному мастерству, а не какой-то там правильно выбранной тактической схеме.

Но не думайте, что так все просто. Во-первых, чтобы увернуться от соперника, нужно за долю секунды до столкновения нажать нужную кнопку. Во-вторых, замедление не вечно: видите стремительно тающую полоску в верхнем углу? А набирается она или за длинные прорывы, или за успешные действия в атаке/защите. Каждое такое действие сопровождается появлением иконки с надписью, комментирующей ваши кульбиты: вот вы уклонились, вдарили как сле-

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Увлекательный и разнообразный игровой процесс, отличная графика, великолепная анимация, интересный режим карьеры.

Минусы:
Сложное управление, сумбурность происходящего в защите, жульничающий AI, пропаганда насилия.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Одна из лучших спортивных игр за последние годы, очень жестокая и увлекательная. Кажется, в застоявшемся жанре симуляторов американского футбола наметился коренной сдвиг.



АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ СТОЛЬ ГЛУБОКО, КАК



Madden NFL 06

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



NFL Street 2



В НАЧАЛЕ КАРЬЕРЫ ВАМ ДАДУТ ВЫБРАТЬ ДЛЯ КОМАНДЫ ТРЕНЕРОВ И ВРАЧЕЙ, КОТОРЫЕ И ОПРЕДЕЛЯЮТ «ФИЛОСОФИЮ» ИГРЫ – БУДУТ ЛИ СПОРТСМЕНЫ СИЛЬНЕЕ В ПРОРЫВАХ ИЛИ В ПАСЕ, БУДУТ ИГРАТЬ КОНСЕРВАТИВНО ИЛИ АГРЕССИВНО...



ПОМИМО НАЙМА ИГРОКОВ, МОЖНО НАБИРАТЬ И КОМАНДУ ПОДДЕРЖКИ. ПРИЧЕМ, В ОТЛИЧИЕ ОТ ФУТБОЛИСТОВ, ЭТО РЕАЛЬНЫЕ ДЕВУШКИ ИЗ ЖУРНАЛА FHM.

What the f***?

Помимо физической жестокости и акцентов на грубую мужскую силу, тут вы встретите и грубые мужские словечки. Игроки не упускают случая высказать все, что они думают о своем сопернике, причем в самой что ни на есть уличной манере. А уж как на вас будут ругаться на тренировке, когда вы в очередной раз не сможете выполнить упражнение...



КОГДА КТО-НИБУДЬ ИЗ СПОРТСМЕНОВ ПОЛУЧИТ ТРАВМУ, ЕГО МОЖНО ОТПРАВИТЬ НА ЛЕЧЕНИЕ ИЛИ ВКАТИТЬ ДОПИНГ, КОТОРЫЙ МГНОВЕННО ПОСТАВИТ ЕГО НА НОГИ, НО ПРИ ПОВТОРНОЙ ТРАВМЕ ВЫКИНЕТ ИГРОКА ИЗ ЖИЗНИ КОМАНДЫ НА МНОГИЕ МЕСЯЦЫ.



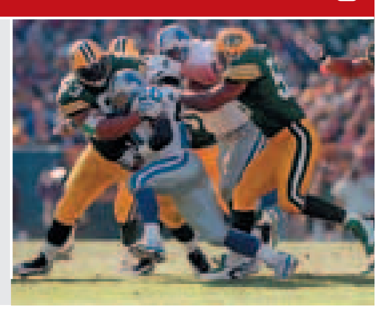
НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР ОТЛИЧИЯ BLITZ ОТ NFL: МЕСТНЫЕ ФУТБОЛИСТЫ НЕ БОЯТСЯ ПЕРЕЛОМОВ, ССАДИН, УШИБОВ И НЕ ВАЛЯТСЯ В ОБМОРОК ПРИ ВИДЕ КРОВИ!

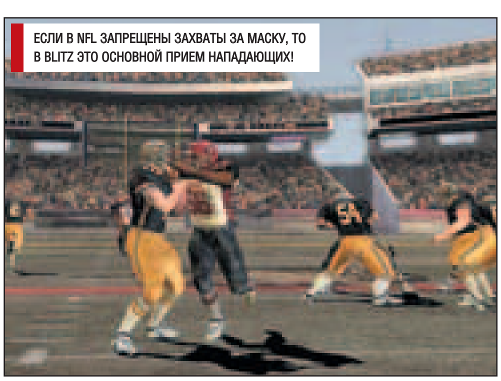
дует или как-то обманули соперника. Чем больше таких действий подряд, тем быстрее прирастает полоска. И только после определенного их количества вы переходите в режим Unleash – подобие Gamebreaker'а из серии Street от EA. Да вот только результат всех этих мытарств совсем другой! Если у EA вы забьете какой-нибудь красивый гол, то здесь – обязательно как-нибудь красиво покалечите соперника! На радость, между прочим, публике.

Ну вот, мы и добрались до самой эффектной и жестокой части Blitz: The League – травмы! Если в обычных спортсимах игроки получают их только по воле случая и высочайшему пожеланию AI, то здесь все в ваших руках. Мало того – каждый перелом руки, ноги или (еще лучше) позвоночника, приветствуется и поощряется в конце матча деньгами! В общем, без зверств не обойтись. Чтобы как следует приложить соперника, нужно всего-то подбежать к нему и нажать нашу любимую L2 вместе с кнопкой ⊗. Если тот не уйдет в замедление, вы совершите так называемый Dirty Trick и остановите нападающего каким-либо красивым приемом. Всевозможных способов и разнообразной анимации просто море. Все зависит от того, с какой стороны и как близко вы были, и куда двигался соперник. Если ваш игрок достаточно силен и напорист, у него есть шанс сломать что-нибудь сопернику. Причем, что именно вы ему «хрумкнули», наглядно продемонстрируют, замедлив время, включив рентген и взяв несчастную косточку крупным планом, как в фильме «Ромео должен умереть» или игре Death by Degrees. Ну и конечно, самые жестокие приемы украшают режим Unleash. Здесь доходит до того, что защитник может повалить нападающего, сорвать с него шлем и им же избить до полусмерти. При этом нам в камеру брызжет кровь, а динамики захлебываются воплем. Выглядит это, поверьте, не менее жестоко, чем звучит – настоящий Manhunt на зеленой травке футбольного поля. Поэтому рекомендовать игру в качестве пособия по американскому футболу на занятиях «физрой» в младшей и средней школах не будем. Но если за свою психику вы уже не боитесь и проверять все эти приемы на знакомых и домашних животных не собираетесь, получите от игры огромное удовольствие! ■

Мастер-класс для начинающих

У нападающей команды есть четыре попытки, чтобы пройти десятиярдовую дистанцию (это главная цель); защитники, конечно, стараются «не пущать». Если прорыв не состоялся, команда отдает мяч сопернику. Пользу приносит только проход в конечную зону соперника (тачдаун) – шесть очков. После тачдауна команда имеет право на дополнительные бонусы: можно ударить по воротам и заработать еще одно очко, можно попытаться пронести мяч в зону и заработать два. Еще есть возможность заработать три очка, забив мяч в ворота с игры. А также заставить соперника отступить с мячом в свою конечную зону, отхватить таким образом два очка и получить мяч обратно. И запомните, пас может отдавать только квотербек и только игроку, находящемуся за линией атаки.





ЕСЛИ В NFL ЗАПРЕЩЕНЫ ЗАХВАТЫ ЗА МАСКУ, ТО В BLITZ ЭТО ОСНОВНОЙ ПРИЕМ НАПАДАЮЩИХ!



МНОЖЕСТВО ВСТАВОК, ДЕМОНСТРИРУЮЩИХ РАБОТУ ТРЕНЕРА КОМАНДЫ, ОЧЕНЬ ОЖИВЛЯЮТ ИГРУ.



ПОСЛЕ УСПЕШНОГО ТАЧДАУНА ФУТБОЛИСТ ОБЯЗАТЕЛЬНО ИСПОЛНИТ КАКОЙ-НИБУДЬ «РИТУАЛЬНЫЙ ТАНЕЦ».

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action / sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Digital Jesters
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Cyanide Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/suddendeath

Chaos League: Sudden Death («Лига Хаоса: Кровавый Спорт»)

Накачаться допингом? Переломать ноги нападающему? Дать в глаз судье? Конечно! В этом спорте лучше быть комментатором…

Добро пожаловать на трибуны. Сегодня нас ждет душераздирающее зрелище! Поле как раз успели очистить от тел. Ничто так не вдохновляет игроков, как отсутствие оторванных конечностей. Говорят, мерзкие гоблины опять подкупили судью. Да, сдается мне, счетчик трупов сегодня точно зашкалит! Правда, нападающего цикутов вчера пришибло выпущенным с трибун НЛО. Зато посмотрите на эти злобные рожи напротив… Свисток!

КРЫЛЬЯ? НОГИ? ХВОСТ!

Самое время напомнить игрокам правила. Им же надо знать, как их лучше нарушить. Азы довольно просты: одно поле, один мяч, две команды и подслеповатый судья. Создание, добежавшее с мячом до конечной зоны противника, приносит команде очко. После этого у их соперников будет тридцать секунд, чтобы очистить поле от калек, выбрать построение и снова броситься в бой… Одни делают ставку на скорость, другие – на ловкость, третьи предпочитают магию. Но хруст костей любят все!

Тем более бестиарий нынче пополнился тремя отнюдь не спортивными командами. Проклятые твари из ада только и знают, что врагов жарить. Гномы восполняют крошечные размеры смертоносными машинами. А омерзительного вида цикуты и мяч-то в руках удержать не могут, зато жалят каждого встречного ядовитыми хвостами. Лига Хаоса действительно стала кровавым спортом. Здесь побеждают не самые быстрые или ловкие, а те, кто остался в живых.

МЯСОРУБКА! ЧЛЕНОРЕЗКА! ОБОЖАЮ!

Вернемся на поле. Принимающий гоблинов как раз выудил мяч из останков цикута – от удара молнии еще никто не убегал. Итак, он обходит первого защитника, второго… Какой финт! Наверняка он стоил десятка очков опыта. Да и перевод игрока из бывалой команды влетел в копеечку тренеру. Остались считанные метры. Бросок… Гол! Мяч в конечной зоне. Что? Это голова нападающего? Да, установка мин до сих пор остается лучшим средством защиты.

Теперь атаку возглавляет капитан цикутов. Создания-лидеры стоят бешеных денег, зато оказывают влияние сразу на всю команду. И с его появлением на поле количество травм увеличилось вдвое. Пока он героически погибает под копытами минотавра, защитники решили завести толпу. Чему весьма содействуют красавицы-орки из группы поддержки. Еще немного зрительского одобрения, и тренер сможет исполь-

Бокс с мячом

Теперь любого игрока можно превратить в машину для убийства, чуть ли не вдвое увеличив его жестокость. Вот только копить очки опыта на этот навык придется около пятнадцати игр. Очень успешных игр. А самое обидное, что, только заработав вожделенную способность, новоявленные сорвиголовы начинают собираться на пенсию…



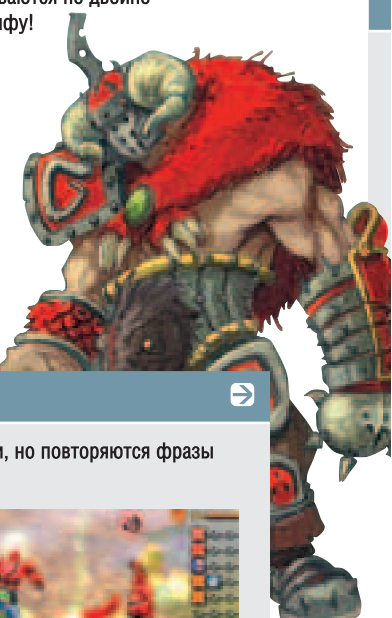
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.5

Наше резюме:
Баланс между насилием и спортом сместился в сторону первого, хотя игра и стала гораздо насыщеннее.

Бюро заказов и услуг

Хотите подзаработать? Закажите вражеского игрока… самому себе. За отдельную плату перед матчем можно выбрать одного или двух противников на убой. А на поле не премините оторвать ему пару конечностей – солидное вознаграждение от спонсоров обеспечено. Трупы и побитые судьи оплачиваются по двойному тарифу!



ПОПРОБУЙ ПОКАЖИ ТАКОМУ КРАСНУЮ КАРТОЧКУ!

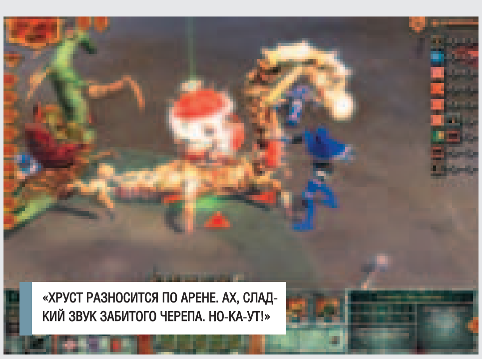
КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Уйма по-настоящему полезных новшеств сделала игру в несколько раз насыщеннее и немного сложнее.

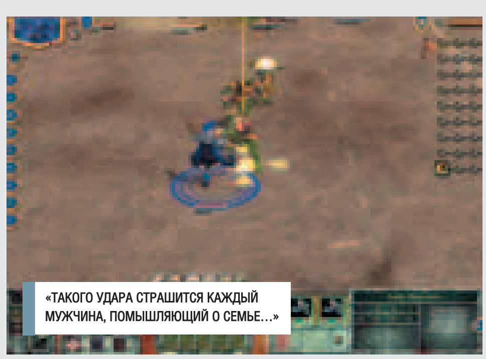
Минусы:
Большую часть матчей мяч сиротливо пылится в углу – в этой мясорубке мало что осталось от спорта.

Комментарий из ада

Грязные шуточки комментаторов не пройдут ни одной цензуры, зато отменно поддерживают дух. Репертуара этих циников хватает матча на три, но повторяются фразы действительно редко. Жаль только, часть отменных приколов затерялась при переводе.



«ХРУСТ РАЗНОСИТСЯ ПО АРЕНЕ. АХ, СЛАДКИЙ ЗВУК ЗАБИТОГО ЧЕРЕПА. НО-КА-УТ!»



«ТАКОГО УДАРА СТРАШИТСЯ КАЖДЫЙ МУЖЧИНА, ПОМЫШЛЯЮЩИЙ О СЕМЬЕ…»



«МНЕ КАЖЕТСЯ, СЧЕТЧИК ТРУПОВ СЕЙЧАС ЗАШКАЛИТ… УБЕЙ ГАДА! ЗАСТАВЬ ЕГО МУЧИТЬСЯ!»



ТАНКИ НЕ ПРОЙДУТ! БЫСТРЫЕ НОГИ, ЦЕПКИЕ РУКИ И ЯДОВИТЫЕ ХВОСТЫ – ВСЕ МЕРКНЕТ ПЕРЕД ПАРОЙ ОГРОМНЫХ КУЛАКОВ. ОСОБЕННО – ПЕРЕД ПЯТЬЮ ПАРАМИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Pro Evolution Soccer 5

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Chaos League



Бить лежачих нечестно! Так что дайте им еще пару раз, пока судья не смотрит!

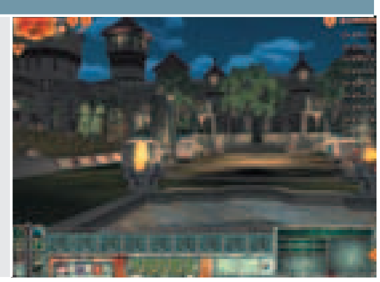
зовать магию. Наверняка это будет очередное проклятье или увеличение силы для всей команды.
И снова мяч у принимающего игрока гоблинов. Он пасует подающему, а тот ловким броском направляет снаряд точно в руки тафгаю. Хорошо хоть, все создания получили теперь четкие специальности, и не нужно гадать, для чего же годен очередной мутант. Тем временем атаку прервала вылетевшая с трибун бочка с порохом. Не стоило заставлять зрителей скучать. Поверженных гоблинов уже втаптывают в землю противники. Бить лежачих нечестно! Так что дайте им еще пару раз, пока судья не смотрит! Наверное, опять пересчитывает деньги. Взятки, как и раньше, обходятся дорого.

ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО…

Тренер не выдержал зрелища и убежал в раздевалку к болельщицам. Еще бы, от спорта в этой игре остались только кровавые следы на бетоне. Не беда – игроки обойдутся и без него. Надо только назначить их нападающими или, например, защитниками и отправить в подходящую зону. Самые ленивые вообще вольны ограничиться выбором построения и общей тактики, откинуться на спинку кресла и с упоением наблюдать за чудовищной вакханалией, ухмыляясь сальным шуточкам комментаторов… ■

Дом, милый дом

Среди настроек команды появились две едва заметные, но чрезвычайно полезные. От выбора собственного стадиона и команды болельщиков зависит очень многое. Одним легкий ветерок помогает отдавать пас, других эмблема на поле воодушевляет на членовредительство. От сумасшедших фанатов проку гораздо больше, но ведь им подавай зрелище… Оторвите голову защитнику, отдайте точный пас, пробегите пятнадцать метров с мячом и дайте по сопатке судье – вот тогда болельщики зайдутся в экстазе и обрушат на противника смертоносное заклинанье или двадцать пар солдатских сапог. Задания попадаются и похлеще, но результат всегда того стоит!







ПОКА СУДЬЯ ВАЛЯЕТСЯ В НОКАУТЕ, ОТПЛЯСЫВАТЬ НА ТЕЛАХ ВРАЖЕСКИХ ИГРОКОВ МОЖНО БЕЗНАКАЗАННО.



РАЗВЕСИСТЫЕ МЕНЮ УМЕНИЙ И ТРАНСФЕРОВ НАПОМИНАЮТ НАМ, ЧТО ЭТО ВСЕ-ТАКИ МЕНЕДЖЕР ФУТБОЛА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



Legend of Heroes: A Tear of Vermillion

IMPORT REVIEW

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Bandai
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Falcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://gagharvtrilogy.com/shizuku

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.5**

Наше резюме:
Невероятно традиционная RPG.
Стоит на минуту отвлечься – и уже не помнишь, куда добрые NPC посылали за очередным артефактом.

Однажды очередной героически настроенный подросток отправился спасать очередной мир от очередной неминуемой гибели...

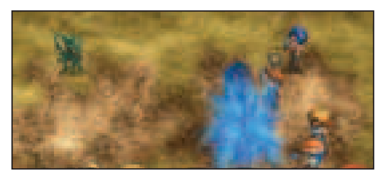
К первым ласточкам вроде Legend of Heroes: A Tear of Vermillion всегда относишься с некоторым снисхождением. Ведь до недавнего времени RPG для PSP исключительно дразнили воображение скриншотами, а многочасовые приключения разношерстных компаний героев не давали пылиться только консолям старших поколений. И верится, что идеи разработчиков будут непременно свежими, графика – красочной, а исполнение если и подкачает, то только ради смелого эксперимента с игровой механикой.

Увы, разработчики из Falcom пошли самым простым путем. Эта игра – римейк четвертой части малоизвестного за пределами Японии сериала Legend of Heroes – вполне могла бы дебютировать на GBA. Скромная графика лабиринтов и «рисованные» спрайты персонажей с неразличимыми выражениями лиц еще в Golden Sun воспринимались очаровательным пережитком ушедшей эпохи стародавних 16-битных хитов, подарком ветеранам жанра. Чего уж говорить о сегодняшнем дне! По-настоящему запоминаются только портреты героев, без которых долгие сюжетные диалоги стали бы куда скучнее. Вроде бы, привычные фэнтезийные типажи – отважный и вспыльчивый юноша с мечом, его лучший (и, конечно же, невероятно рассудительный) друг, трогательная беззащитная сестра... Но в каждом таком шаблоне угадывается характер, узнаваемый – и все же оригинальный. Сюжет не менее верен традициям. Следя за душещипательной историей Авина, который пытается спасти родной мир при поддержке друзей и сочувствующих сверхъестественных существ, невольно ощущаешь себя пассажиром машины времени – сколько уже RPG обыграло на свой лад эту вечную историю! А надуманные миссии по собиранию древних артефактов, пробежки взад и вперед по одним и тем же подземельям не на шутку испытывают терпение. Выручают снова персонажи – ради выходок уже прибившихся к команде героев и в надежде на новые встречи пересекаешь километры заброшенных шахт и древних часовен. Ведь на попечении – не набор марионеток, а настоящие личности со своими страхами и надеждами. С ними даже чересчур пространные беседы не в тягость, что и доказывает Legend of Heroes.

Пошаговые сражения напоминают битвы в Grandia II – очередность хода определяется скоростью персонажей. Увы, почтенный возраст игры и здесь дает о себе знать. Геймера то и дело вынуждают бросаться в дебри диалоговых меню – то ради выбора нужного заклинания из списка доступных, то ради ценных лекарств из вещмешка. Магические заклятья и спецприемы часто ограничены радиусом действия, но ради контроля над передвижением персонажей по полю порой приходится жертвовать ходом. Обычно ведь как? Герой подбежал к врагу, ударил и вернулся к команде. А здесь он бьет монстра и рядом с ним и остается. В итоге бойцы часто бросаются на обидчиков в лобовую атаку, подставляясь под удар группы поддержки, или же, наоборот, выкидывают монстров с линии огня собственных магов. Правда, к проигрышу их выходки все равно не приводят, но порой так и тянет потосковать о шахматных полях стратегических RPG, которые не позволяют бойцам носиться по арене, как заблагорассудится вечноюному AI.

Герои развиваются автоматически по мере накопления опыта в драках – для корректировки параметров «по вкусу» служат разнообразные аксессуары. К слову сказать, четко выраженных магов, лекарей и воинов в Legend of Heroes – раз, два и обчелся. Большинство мечников неплохо подкованы в оккультных науках и при случае легко сменят саблю на волшебную палочку. В насквозь традиционной игре такая свобода воспринимается как настоящий сюрприз. Помогают разнообразить бои и врож-

Монстры чинно бегают по лабиринтам, издалека оценивая спешащих по своим делам путешественников.



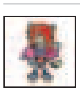
Герой романа

Один из немногих действительно оригинальных персонажей в Legend of Heroes, который к тому же совершенно не жаден до древних артефактов, – писатель Карамус. Страдает отсутствием идей, скрывается от издателя, но рассказы Авина неизменно вдохновляют его на новые нетленные шедевры. Свежие томики команде поставляет все тот же издатель.

КНУТ И ПРЯНИК + -



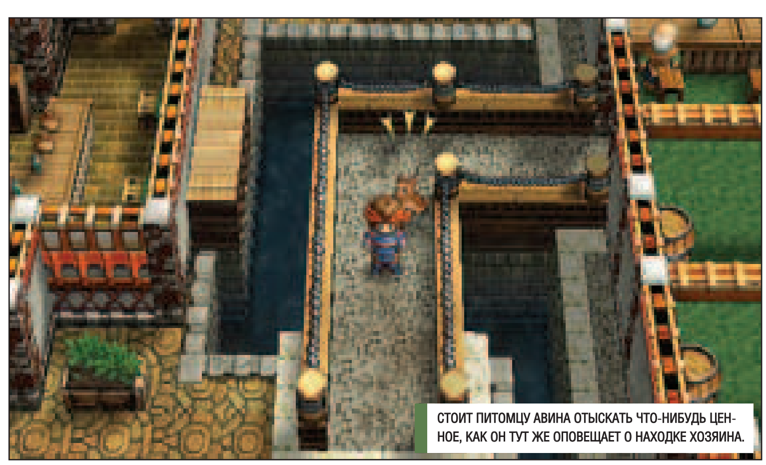
Плюсы:
Обаятельные персонажи, симпатичные «диалоговые портреты», возможность ограничивать количество случайных драк с монстрами.



Минусы:
Высосанные из пальца поводы пройти очередное подземелье, хождение по одним и тем же лабиринтам, примитивная боевая система, чрезмерная предсказуемость.



НЕ ВСЕ ГОРОЖАНЕ ОДИНАКОВО ОБЩИТЕЛЬНЫ, НО НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД ГОРОДА ПРОСТО РАСПИРАЕТ ОТ СЧАСТЛИВЫХ ЛЮДЕЙ.



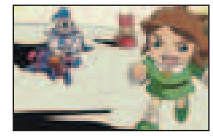
СТОИТ ПИТОМЦУ АВИНА ОТЫСКАТЬ ЧТО-НИБУДЬ ЦЕННОЕ, КАК ОН ТУТ ЖЕ ОПОВЕЩАЕТ О НАХОДКЕ ХОЗЯИНА.



НАПАДАЯ НА ВРАГОВ, ПЕРСОНАЖИ НАКАПЛИВАЮТ ЭНЕРГИЮ ДЛЯ ОСОБО СМЕРТОНОСНЫХ АТАК. РЯДОВОГО МОНСТРА ТАКОЙ УДАР УБЬЕТ НА МЕСТЕ, ДА И БОССУ ПРИДЕТСЯ НЕСЛАДКО.

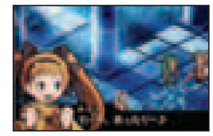
АЛЬТЕРНАТИВА

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ



PoPoLoCrois

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Riviera: The Promised Land

денные навыки подопечных. По свойствам они часто напоминают те же заклинания, но не расходуют магическую энергию. Правда, добрая половина их так и останется невостребованной – либо из-за бесполезности, либо для экономии времени.

Вопреки ожиданиям, прокачиваться в Legend of Heroes не так уж важно. Тем более что и враги не материализуются из воздуха каждые пять секунд. Нет, они чинно вышагивают по лабиринтам, издалека оценивая спешащих по своим делам путешественников. Как почуют слабаков, так тут же норовят пересечь дорогу, вызвать на бой. А если у самих кишка тонка, то удирают – и не зря. От них героям и опыту меньше, и добыча скудна – была бы охота гоняться. Одна беда: порой игра вынуждает мотаться взад-вперед по подземелью, и пока бойцы не поднакопят сил, задиры-монстры так и будут испытывать их на прочность.

Что же получили благородные владельцы мини-чуда? Необременительное приключение, в котором по-настоящему надоедает именно его простота, – так проще всего охарактеризовать Legend of Heroes. Жаль, что разработчики не решились на эксперимент, но несомненно: ради симпатичных персонажей фэны способны пройти не одну совершенно типичную для жанра игру. Теперь – и на PSP. ■



КОЛОРИТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ LEGEND OF HEROES УСПЕВАЮТ И ЗА ПРАВОЕ ДЕЛО ПОБОРОТЬСЯ, И ПИСАТЕЛЕЙ ВДОХНОВИТЬ.

Заяц легко заменит ищейку – если его покормить

Как разнообразить подземелья и сделать путешествия по ним незабываемыми, если увеличивать поголовье монстров не очень-то и хочется? Конечно же, дать герою в нагрузку умильную зверюшку, которая будет верно трусить рядом! Отправляясь в нелегкое путешествие, Авин обзаводится питомцем: собакой, кошкой или зайцем, в зависимости от удачи игрока. Ухаживать за верным другом еще проще, чем за тамагочи. Достаточно подкармливать его покупной едой и нахваливать за ценные находки, вроде лекарств. Умиротворенный зверек порой помогает команде в бою защитными заклинаниями. Обозленный же – набрасывается на противника. Примитивное животное, право слово.



СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНКИ – ОТЛИЧНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОЛЮБОВАТЬСЯ НА УМИЛЬНЫЕ ПОРТРЕТЫ ГЕРОЕВ!



НЕТ, АВИН НЕ ПЫТАЕТСЯ УБИТЬ НАПАРНИКА, ПРОСТО ЗАКЛИНАНИЕ ПРОИЗНОСИТ. А МЕЧ НАД ГОЛОВОЙ – ДЛЯ ОТВОДА ГЛАЗ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Clover Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=800053

Viewtiful Joe: Double Trouble!

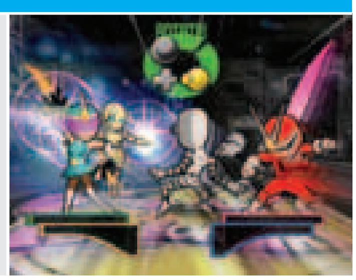
Неотразимый Джо атакует портативные системы. Задача номер один: подружиться со стилусом и парными экранами.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Есть у компании Capcom такой порок: сделает хорошую игру – и давай ваять бесконечные продолжения, едва отличимые от оригинала. Вот и с приключениями супергероя Джо вышло то же самое: и две видеоигры отгремели, и проходной аниме-сериал снят, и в списках анонсов новые части значатся. Но если Viewtiful Joe 2 была высоко оценена исключительно благодаря непродолжительности предшественницы, с Viewtiful Joe: Double Trouble! подобный номер, извините, не пройдет. Без VFX-приемов, которым нужны стилус и тачскрин, Viewtiful Joe для DS попросту бы ничего не стоила. К счастью, режиссеры-разработчики придумали три свеженьких фокуса – пусть не таких, что всякие джедаи с дозорными могут смело отправляться на пенсию, но в меру любопытных. Первое умение – Scratch – позволяет хорошенько «встряхнуть» место действия, обрушивая на недругов тонны хлама. Использовав Split, Джо разделяет бэкграунд горизонтальной линией, после чего волен двигать верхнюю половину по своему усмотрению, дабы решить какую-нибудь задачку и освободить путь. Slide же меняет экраны местами, увеличивая картинку и помогая великому делу переключения рубильников и нажатия кнопок. В течение первой пары этапов применение новых способностей кажется интересным и забавным, но к середине начинаешь уставать – пазлы бессовестно повторяются, оборачиваясь маленькими неприятными преградами, что отделяют от новой порции недобитых лиходеев. Едва герой ступает на неизведанную землю, камера заботливо прокатывается вперед, открывая взору все-все особенности комнаты; немногочисленные точки, требующие вмешательства VFX-сил, помечены соответствующими надписями – «Scratch», «Split», «Slide». А вот мы, может, давно не прибегали к методу проб и ошибок? И не прибегнем. Не здесь. На наше счастье, никуда не девался навык Slow, замедляющий бедолаг-вражин, которым остается лишь огребать пинки. Джо не разучился уклоняться от ударов, отбивать снаряды и пули, равно как и швырять одного противника в другого, так что наслаждения от битв нисколечко не убыло. Viewtiful Joe: Double Trouble! ощутимо страдает от технической немощи DS, однако авторам все же удалось сохранить узнаваемый визуальный стиль, который так выделял прошлые игры на фоне собратьев по жанру, – и потому графику всерьез ругать не станем. Куда грустнее – неудачная попытка обновить «головоломную» часть: будь она сбита покрепче, доставляла бы удовольствие не хуже зажигательной бойни. Впрочем, возможность залихватски раскидывать «плохих парней» не только перед экраном телевизора – и есть главный довод в пользу приобретения картриджа. Будем считать, что дружба VJ и DS – пусть и трудная – но удалась. Henshin a go-go baby! ■

Red Hot Chili Joe

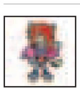
Прошагали Viewtiful Joe: Double Trouble! и уселись скучать? Не унывайте, Джо не заставит долго себя ждать: уже в конце февраля увидит свет европейская версия Viewtiful Joe: Red Hot Rumble, выходящая на GameCube и PlayStation Portable. Жаль, но многомиллионная армия владельцев PlayStation 2, похоже, опять (на время?) останется не у дел.



КНУТ И ПРЯНИК + -



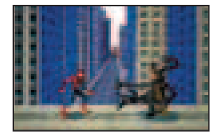
Плюсы:
Выдержанный визуальный стиль, по-прежнему динамичный игровой процесс, новенькие VFX-умения, сносная модель управления.



Минусы:
Головоломки однотипны, графика не без изъяна, сюжетные вставки туповаты, нововведений кот наплакал.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Spider-Man 2

НЕ ПОХОЖЕ НА



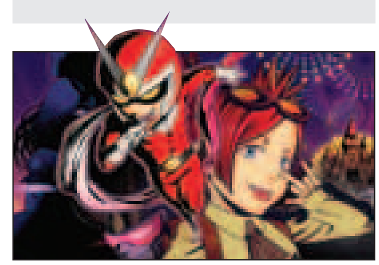
Castlevania: Dawn of Sorrow

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 7.0

★★★★★★★☆☆☆

Наше резюме:
Менее симпатичная и растерявшая часть шарма, но все та же Viewtiful Joe, которой мы наслаждались за геймпадами GC и PS2.



Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (http://www.marioshop.ru) за помощь в подготовке материала.



ОБЫЧНО КАРТИНКА НА ВЕРХНЕМ ЭКРАНЕ ПОВТОРЯЕТ «НИЖНЮЮ», ПРОСТО ВЗЯТА КРУПНЫМ ПЛАНОМ.



ЕСЛИ ВОВРЕМЯ ПРИГНУТЬСЯ, ВРАЖИНЫ СТОЛКНУТСЯ ЛБАМИ И ПОТЕРЯЮТ ВОЛЮ К ПОБЕДЕ.



НЕ ПОНЯТЬ, ЧТО ОТ ВАС ТРЕБУЕТСЯ, – ЗАДАЧА ТРУДНАЯ.



УВЫ, КАЧЕСТВО ГРАФИКИ – ОДНО ИЗ СЛАБЫХ МЕСТ ПРОЕКТА.



ski-doo TEAM RACING
УНИЧТОЖЬ СОПЕРНИКОВ!
Полная степень свободы – 18 трасс без границ
Все модели машин из линейки Ski-Doo® 2006, включая новый Freestyle™ и мощнейший MX Z™
Экстремальные скорости и головокружительные трюки
Проработанная физика и реальное поведение объектов
6 однопользовательских чемпионатов
Сетевая игра
RESOLUTION interactive
PLAY TEN
ski-doo
© 2006 TM and BRP logo are trademarks of Bombardier Recreational Products Inc. or it's affiliates, used under license to Resolution Interactive. For more information on SKI-DOO products, visit: www.skidoo.com © 2006 Resolution Interactive. All rights reserved. Originally developed by Daydream Software
© 2005 «Плэй Тэн Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2005 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.phoenixwright.com

Phoenix Wright: Ace Attorney

«Протестую, Ваша честь! Почему мы не на обложке журнала?!»

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Есть такие игры, которые не стареют ни через год, ни через два, ни через пять лет после выхода. И зачастую подобному «бессмертию» они обязаны не качественной графикой, на которую через пять лет люди взглянут с усмешкой, и не геймплею, также со временем берущему новые высоты, заставляя забывать былых любимчиков, – ключом к вечной жизни были, есть и будут мастерски написанные реплики персонажей, их диалоги и незабываемые ситуации, в которые попадают герои. За примерами далеко ходить не надо – чего стоят шедевры Тима Шафера или локализации ныне покойной Working Designs! Конечно, эти игры никогда не замахивались на сверхпопулярность, но в узких кругах имеют культовый статус, и погружение в Лету – не их удел. Сериал Gyakuten Saiban (PC, GBA; всего пока три части) от Capcom, повествующий о нелегкой доле молодого адвоката, по праву можно считать одним из ярчайших примеров таких игр. Зачастую скучная, рутинная и тяжелая юридическая работа преобразилась в Gyakuten Saiban в полное драмы и юмора противостояние ничем не уступающих друг другу сторон, в битву улик и показаний. Одна беда – Capcom так и не решилась выпустить «симулятор адвоката» на английском языке, что для адвентюры (быть может, кому-то ближе к сердцу слово «квест»), почти целиком построенной на диалогах, равносильно смертному приговору. Но вот появилась Nintendo DS, а на ней – обновленный Gyakuten Saiban, получивший заголовок Yomigaeru Gyakuten и изначально нацеленный на покорение американского и европейского рынков – под именем Phoenix Wright: Ace Attorney. Переводчикам – нет, локализаторам! – низкий поклон и троекратное «ура»: они постарались настолько замечательно, что японские корни игры может выдать разве что анимешный дизайн персонажей. Все имена героев заменены на новые, не менее говорящие и так же прекрасно вписывающиеся в каламбуры, и обилие «сохраненного» юмора делает Phoenix Wright такой же запоминающейся, как и японский оригинал.

Все совпадения случайны

Само собой, к настоящей юриспруденции Phoenix Wright отношения практически никакого не имеет. Здесь полно вольностей, условностей и гипербол (особенно это касается реакций персонажей) – но ведь поэтому мы сейчас и хвалим игру за великолепие диалогов!

Capcom ты был, Capcom ты и остался...

Надо признать, что наши похвалы в адрес инновационности Phoenix Wright имеют место, поскольку речь идет о первой англоязычной игре, в которой для нас ново все. Сам же сериал насчитывает три непереведенных части на GBA (из которых первая – римейк PC-версии), так что для японцев Yomigaeru Gyakuten не откровение, а очередной «сиквел от Capcom». Мы, впрочем, не японцы.



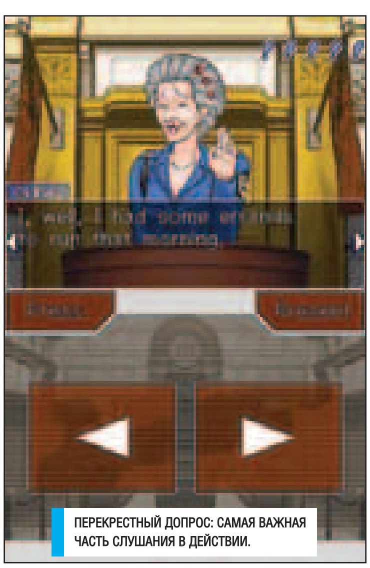
КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Отличный дизайн, потрясающие диалоги, запоминающиеся персонажи, невероятная увлекательность.



Минусы:
Игра рассчитана на одно прохождение; пятая глава местами страдает от нелогичности, а первым четырем – место на GBA.



ПЕРЕКРЕСТНЫЙ ДОПРОС: САМАЯ ВАЖНАЯ ЧАСТЬ СЛУШАНИЯ В ДЕЙСТВИИ.

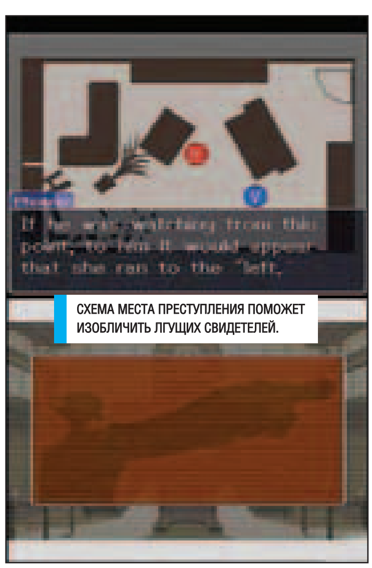
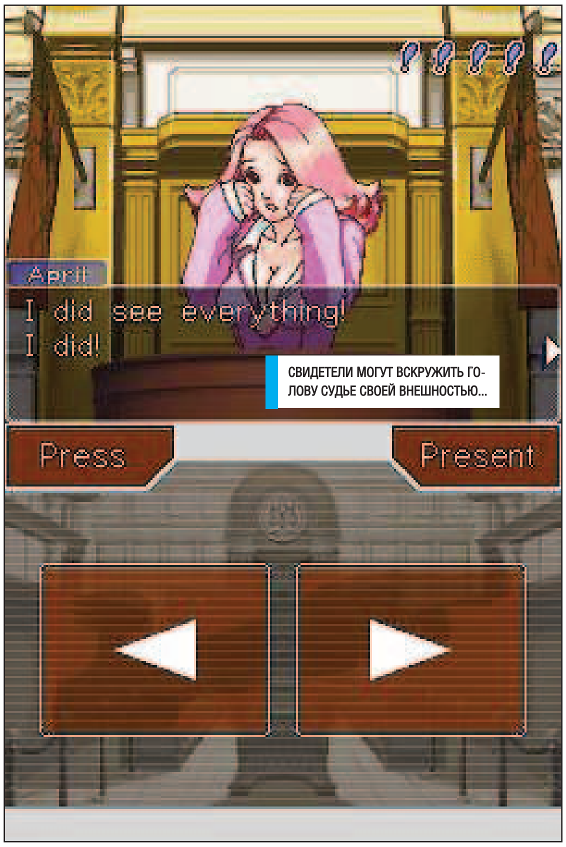


СХЕМА МЕСТА ПРЕСТУПЛЕНИЯ ПОМОЖЕТ ИЗОБЛИЧИТЬ ЛГУЩИХ СВИДЕТЕЛЕЙ.



«ЗАПОМНИ, ДРУЖОК! ПЕРВАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА ВЫШЛА НА PC. ВПОСЛЕДСТВИИ ОНА ЖЕ БЫЛА ПОРТИРОВАНА НА GBA, А ТЕПЕРЬ ДОБРАЛАСЬ ДО NINTENDO DS В ВИДЕ РИМЕЙКА».



СВИДЕТЕЛИ МОГУТ ВСКРУЖИТЬ ГОЛОВУ СУДЬЕ СВОЕЙ ВНЕШНОСТЬЮ...



...КАРДИНАЛЬНО МЕНЯЮЩЕЙСЯ, КОГДА ДЕЛО НАЧИНАЕТ ПАХНУТЬ ЖАРЕНЫМ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ



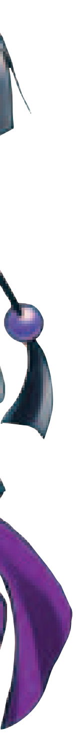
Another Code: Two Memories

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Sprung: The Dating Game

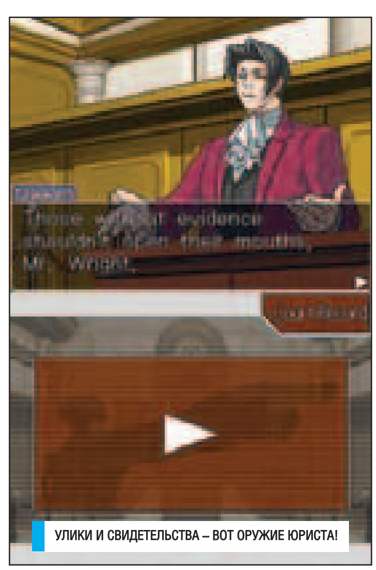




В центре повествования – начинающий адвокат по имени Феникс Райт, которому предстоит расследовать пять занятнейших дел, дабы не дать невиновным подсудимым понести незаслуженное наказание.. Для этого нужно не только проявить смекалку и настойчивость в суде, но и самому искать улики, оправдывающие клиентов. Таким образом, игра делится на две составляющие: типично квестовую и новаторскую «судейскую». Расследование в Phoenix Wright действительно не представляет собой ничего выдающегося: мы вольны посещать известные нам места, исследовать их в поисках улик, говорить с персонажами и демонстрировать им найденные улики. Ошибиться при этом невозможно: не собрав всех необходимых улик, вы попросту не сможете перейти к следующему заседанию суда.
Впрочем, полнейшая линейность царствует и на слушаниях. Состоят они преимущественно из свидетельских показаний и перекрестных допросов. Ваша цель здесь – найти противоречия в показаниях, опротестовать их и представить суду необходимые для подтверждения собственного возражения улики. Выбрали неверные улики или опротестовали реплику, не содержащую ничего противоречивого, – будьте готовы к тому, что судья сделает вам выговор. Пять ошибок – и дело проиграно.
Не возбраняется, однако, «давить» на свидетелей, придираться к мелочам после каждой реплики – так они могут запутаться в собственных показаниях и обнажить информацию, за которую можно зацепиться.

Ваша цель – найти противоречия в показаниях, опротестовать их и представить суду улики.

Допускается и сколько угодно перечитывать показания – во времени вы ничуть не ограничены, и все, что от вас требуется – лишь выбрать правильный вариант протеста.
Да, по сути, Phoenix Wright – это книга, и нужен ей скорее не игрок, а читатель. Но одновременно с этим игра создает невероятный эффект присутствия, заставляя сопереживать героям и доставляя искреннюю радость и наслаждение при раскрытии очередной интриги – оторваться просто невозможно!
Phoenix Wright: Ace Attorney состоит из пяти глав – пяти дел, которые Фениксу предстоит раскрыть ради оправдания клиентов. И пусть столь небольшое число сценариев вас не смущает – продолжительности игре не занимать. Phoenix Wright запросто может отнять у вас 15, а то и больше часов! Возвращаться к нему, впрочем, смысла нет ввиду его абсолютной линейности – но, поверьте уж, первое прохождение будет незабываемым.
Из пяти глав четыре перекочевали прямиком с GBA. Изменения чисто косметические: добавилась поддержка тачскрина (собственно, всю игру можно пройти, управляя лишь стилусом) и голосовых команд. Небольшое, казалось бы, добавление – но на самом деле ничто не помогает так вжиться в роль адвоката, как возможность самому воскликнуть «Objection!», завидев брешь в логических построениях прокурора.
Пятая же глава (длиной в добрую треть игры) эксклюзивна для DS-версии, в игре-оригинале ее не было. Тут тачскрин с микрофоном используются и при добыче улик, да и возможность DS отображать трехмерную графику также пришлась как нельзя кстати. Одна беда: верные решения в пятой главе подчас не просто неочевидны, но и зачастую кажутся бестолковыми. Что, однако, ничуть не умаляет интриги и юмора, рука об руку идущих через всю игру. Phoenix Wright: Ace Attorney – лучшая DS-игра для любителей текстовых адвентюр и квестов и первая ласточка отличной серии для англоговорящего люда. Зная Capcom, можно надеяться и на римейки второй и третьей частей, и на локализацию четвертой, которая должна появиться в Японии уже в этом году, – тоже для Nintendo DS. Лед тронулся, господа присяжные заседатели! ■

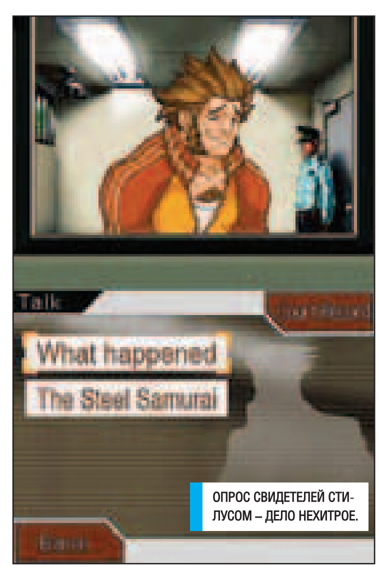

УЛИКИ И СВИДЕТЕЛЬСТВА – ВОТ ОРУЖИЕ ЮРИСТА!

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

★★★★★★★★★★

Наше резюме:
Потрясающе интересная, затягивающая с головой и концептуально новая для нас игра в великолепном переводе. Начало нового культа.



ОПРОС СВИДЕТЕЛЕЙ СТИЛУСОМ – ДЕЛО НЕХИТРОЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.ubisoft.com

Battles of Prince of Persia

Сериал Prince of Persia доказал, что один в поле иногда очень даже воин. А что будет, если такому замечательному герою дать еще и многотысячную армию?

Девять картежников

Играть придется не только за Персию и ее принца. Есть еще две стороны – Индия и дэвы, а также восемь альтернативных генералов. Сравнивать их сильные и слабые стороны лучше всего в отдельных миссиях против AI, а также в многопользовательских битвах через Wi-Fi или в режиме Hot Seat.

Пошаговый «Принц Персии» – вовсе не кандидат в экспонаты кунсткамеры. До Ubisoft трехмерный экшн в плоскую стратегию превращали Capcom (Onimusha Tactics) и Konami (Zone of the Enders: The Fist of Mars). Однако если те игры следовали канонам жанра тактических RPG и пытались повторить успех Final Fantasy Tactics Advance, то Battles of Prince of Persia – это Advance Wars плюс Magic: The Gathering.

Прямых аналогов игры на консолях нет вовсе и разобраться в ней с ходу не так-то просто. В Battles of Prince of Persia немного типов юнитов – пикинеры, мечники, лучники, катапульты, конница, боевые слоны и несколько видов мифических существ. Однако отряды также могут различаться по уровню подготовки – королевские гвардейцы куда сильнее спешно мобилизованных крестьян. Кроме того, каждый ход связан с применением той или иной карты, которая может перевернуть все с ног на голову. Например, сделать ненадолго новобранцев бесстрашными (бонус к характеристике Morale) и сильными (бонус к Melee) воинами, но, увы, ценой их бегства с поля боя ходом спустя. Пока идет сражение, на отряды один за другим накладываются эффекты, и в итоге ваши лучники могут вдруг стать спецами по рукопашной схватке, а вражеская конница начнет передвигаться с черепашьей скоростью. Поэтому не забывайте почаще поглядывать на верхний экран, где отображаются текущие характеристики юнита.

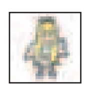
Как все это получается? В начале каждого условного часа битвы оба генерала получают несколько карт (обычно около шести штук, зависит от характеристик персонажа). Затем они по очереди их активируют. Самые простые карты позволяют отдать базовые приказы нескольким юнитам – например, передвинуться на несколько клеток и затем атаковать. Другие придают отрядам новые свойства, наносят прямые повреждения врагам или лечат своих. Наконец, самые полезные совмещают в себе и то, и другое. Задача геймера – наиболее правильным образом использовать выпавшие карты. Например, с помощью той, что дает право ходить юнитами дважды, внезапно передвинуть гвардейскую кавалерию в

Выигрыш по очкам

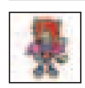
Жестких заданий в духе «убить всех врагов» или «победить генерала» в миссиях нет. Зато есть таблица, согласно которой за каждую маленькую победу начисляются очки. Кто первым набрал необходимое количество – тот и выиграл. При штурме города, например, защитникам очки полагаются за каждый час в обороне, а нападающие, напротив, сразу получают максимальный балл за разрушение ворот замка. По-моему, гениальная находка.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Интересная игровая механика, удобное управление, хороший мультиплеер.



Минусы:
Не самая лучшая графика, безыскусный дизайн, скучный сюжет, занудная музыка.



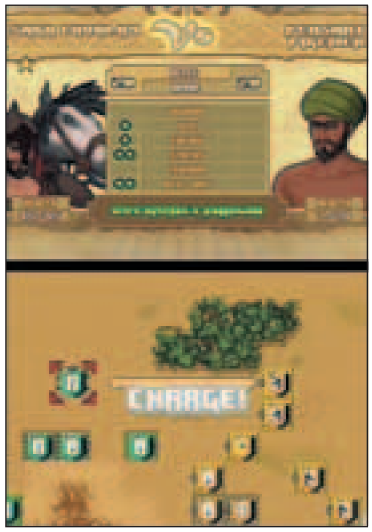
СЦЕНКА СВЕРХУ НАГЛЯДНО ДЕМОНСТРИРУЕТ, НАСКОЛЬКО УСПЕШНОЙ БЫЛА АТАКА.





СТРАНИЦА С ХАРАКТЕРИСТИКАМИ ЮНИТА ОЧЕНЬ ВАЖНА, ВЕДЬ ОНИ МОГУТ ИЗМЕНИТЬСЯ ПО ХОДУ ДЕЛА!

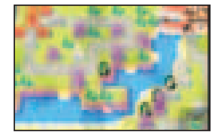






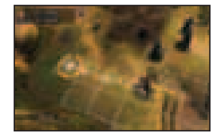
АЛЬТЕРНАТИВА

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ



Advance Wars: Dual Strike

ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ



The Lord of the Rings: Tactics

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Весьма продвинутая стратегия по мотивам Prince of Persia с блеклой графикой и скучным сюжетом.

Второй экран и стилус позволили сделать геймплей гораздо более глубоким и разнообразным.

тыл врага (она будет считаться «использованной»), затем второй картой вернуть ей статус «активной», а третьей отдать приказ об атаке чужого генерала с 30% бонусом к характеристике Melee. Интересных карт с необычными свойствами в игре – тьма, а это значит, что шаблонных тактик по прохождению миссий нет. Так что же, Battles of Prince of Persia – настоящий хит? Не совсем.

В двадцати четырех сценариях Battles of Prince of Persia дополняет и уточняет сюжет трех «Принцев» для старших платформ. Увы, никакого видео – лишь статичные картинки и скучные простыни текста. Лишь редко-редко события игры цепляют за душу – например, сцена героической гибели матери Принца. Чаще же сюжетные сценки машинально пролистываются, чтобы быстрее получить доступ к новой миссии.

Неспешность происходящего – вообще бич игры. Я не понимаю, почему на Nintendo DS уровни должны грузиться. Картриджи ведь для того и придуманы, чтобы данные считывались практически мгновенно. Много времени тратится на расстановку сил перед боем (ближе к середине я понял, что она почти ни на что не влияет) и редактирование колоды карт. Но главное, что сами сражения длятся неоправданно долго и быстро надоедают. Можно было сделать поля битв меньше и сократить количество юнитов без всякого ущерба для геймплея. Игра бесконечно скучна – и это прослеживается во всех ее аспектах. Невыразительные иконки юнитов сложно отличить одну от другой, фоновая музыка не меняется в течение миссии и надоедает минут через десять. Выведенные на верхний экран сценки сражений двух отрядов между собой красивы (визуально напоминают Prince of Persia для GBA) и куда разнообразнее, чем в том же Advance Wars: Dual Strike, но нет в них никакой изюминки. Так, один из элементов оформления.

Скукотища? Да, но в Battles of Prince of Persia отчего-то хочется играть «через не могу». Advance Wars: Dual Strike, безусловно, веселее, однако игру можно было бы легко выпустить и на GBA. Ведь управление заточено под кнопки, стилусом пользоваться попросту неудобно, а идея насчет второго экрана во многом притянута за уши. А в Battles of Prince of Persia действительно нужны и второй экран, и стилус (управлять без него игрой нельзя вовсе). Именно они позволили сделать геймплей гораздо более глубоким и разнообразным. Поэтому если вам нужна настоящая стратегия, идеально приспособленная для Nintendo DS, то Battles of Prince of Persia – лучший выбор. ■



К СОЖАЛЕНИЮ, СЮЖЕТНЫЕ СЦЕНКИ СКУЧНЫ И НЕ ОЧЕНЬ-ТО ХОРОШО ОФОРМЛЕНЫ.



ИКОНКИ ЮНИТОВ УЖ БОЛЬНО НЕВЫРАЗИТЕЛЬНЫ. ДАЖЕ ЛУЧНИКОВ ОТ ПИКИНЕРОВ ОТЛИЧИТЬ СЛОЖНО.



РЕДАКТИРОВАНИЕ КОЛОДЫ ОТНИМЕТ У ВАС НЕМАЛО ВРЕМЕНИ, НО БЕЗ ЭТОГО НЕ ОБОЙТИСЬ.



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	sports
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Sports / ISM
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	2K Sports
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

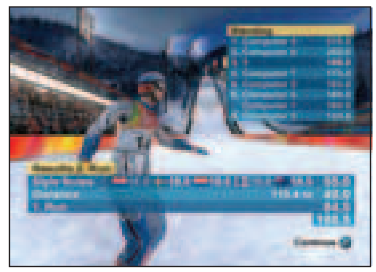
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, GeForce 4

ОНЛАЙН:
http://www.2ksports.com/games/torino2006

Torino 2006

Создатели Torino 2006 попытались взять сердца болельщиков количеством, но в предолимпийской суете совсем позабыли о качестве.

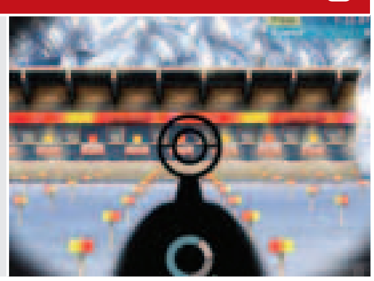
Сайт http://www.olympic-videogames.com/, официальное прибежище спортивных симуляторов по мотивам Олимпийских игр, раз в два года переходит от одной студии к другой, но всегда остается под патронажем МОК и сегодня всецело посвящен туринским стартам. Страничка встречает посетителей двумя познавательными разделами – «Информация» и «Ссылки» – и изображениями трех различных вариантов упаковки Torino 2006 – для PC, PlayStation 2 и Xbox. В первом разделе честно указано, что Torino 2006 – это (цитата) «официальная игра XX зимних Олимпийских игр», во втором даны адреса сайтов разработчика и издателя. Когда через два с половиной года подойдет черед летних Игр в Пекине, ресурс заполнится новой эксклюзивной информацией. Получается что-то вроде съемной квартиры. Хозяину все равно, кто и когда в нее вселяется: главное, платят исправно.
Этот незамысловатый сайт полностью отражает плачевное положение дел, с выпуском качественных спортсимов, особенно зимних. Естественно, речь не об оккупированных EA Sports, Konami и прочими хоккее и все более и более популярном сноуборде. Мы говорим о биатлоне, бобслее, прыжках с трамплина. Считается, будто отдельная игра для каждого из этих видов спорта – непозволительная роскошь, деньги на ветер. Поэтому остается одно – ждать прихода Олимпиады и довольствоваться катанием в бобе и стрельбой по механическим мишеням только в каком-нибудь сборнике. Есть, например, олимпийские сборные России, Германии и США. А есть и просто сборная – сборная солянка. Как раз такая, как Torino 2006.



Torino 2006 – это горные лыжи, прыжки с трамплина, коньки, лыжи простые, биатлон, бобслей, сани и двоеборье. В каждом виде – несколько режимов, отличающихся, в первую очередь, дистанцией или типом состязания (спринт, гонка преследования и т.д.).
Казалось бы, вот оно, раздолье: играть – не переиграть, кататься – не перекататься! Но нет. Все настолько бездарно и безыскусно, что XX Зимняя Олимпиада приедается после двух горнолыжных и одного конькобежного стартов. Стесненный четко обозначенным алгоритмом нажатия нужных клавиш, игрок не успевает ни почувствовать дух состязаний, ни насладиться азартом Игр. Графика, звук – все отходит на второй план. Формула победы, над которой веками бились спортсмены, на поверку оказалась простой и скучной до безобразия: два раза «влево», раз «вправо» – и вот уже увесистая золотая медаль красуется на шее атлета. Его имя навсегда войдет в почетный список победителей вместе с именами таких профессионалов, как Андрэ, Ронни и Майкл.
Славься, отечество!
XX зимние Олимпийские игры объявляются закрытыми! ■

Спринтуй, стрелять буду!

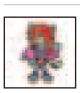
Некоторые любители шутеров думают, что биатлон – это такой вид deathmatch, в котором надо ездить по дремучему лесу на лыжах и отстреливать противников из крупнокалиберной винтовки. Конечно, биатлон – это совсем не то, однако навыки, полученные в FPS, в Torino 2006 таким «спортсменам» здорово пригодятся.



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Приличный набор дисциплин, подходящие звуковые комментарии, приятные модели спортсменов и, конечно же, присутствие так любимого россиянами биатлона.



Минусы:
Примитивная игровая механика, однообразие режимов, простоватые текстуры трасс, безбожно халтурные бобслей и сани.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.5**

Наше резюме:
Можно, как Бьорндален, семь раз выиграть олимпийское золото, но объять необъятное все равно нельзя. Медленнее, ниже, слабее – это про Torino 2006.

АЛЬТЕРНАТИВА

ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ



Керлинг

СКУЧНЕЕ, ЧЕМ

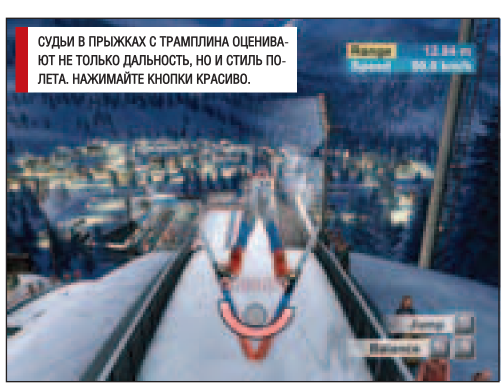


Salt Lake 2002

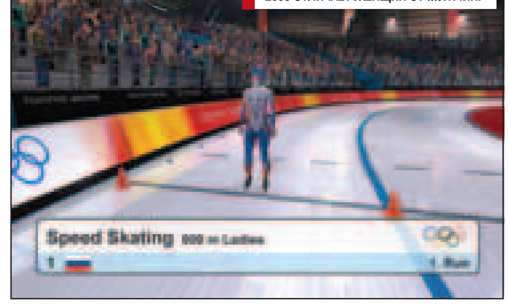




УЧАСТИЕ В ПЕРВОМ ЭТАПЕ СОРЕВНОВАНИЙ, ГОРНЫХ ЛЫЖАХ, ДОЛЖНО ПОМОЧЬ ИГРОКУ ПРИСПОСОБИТЬСЯ К УПРАВЛЕНИЮ.



СУДЬИ В ПРЫЖКАХ С ТРАМПЛИНА ОЦЕНИВАЮТ НЕ ТОЛЬКО ДАЛЬНОСТЬ, НО И СТИЛЬ ПОЛЕТА. НАЖИМАЙТЕ КНОПКИ КРАСИВО.



НАДПИСЬ «LADIES» ВО ВСПЛЫВАЮЩЕМ ОКНЕ – ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО В TORINO 2006 ОТЛИЧАЕТ ЖЕНЩИН ОТ МУЖЧИН.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Blue Byte Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.thesettlers.com

The Settlers: Heritage of Kings – Legends

Знакомые герои и их заклятые враги выходят на бис, не дождавшись аплодисментов.

Разработчики не перестают удивлять новыми способами отъема дензнаков у населения. Выпустив провальное дополнение, они решили не экспериментировать с новинками и сделать ставку на отменный сюжет. Смешать, но не взбалтывать – в коктейле «Легенда» совершенно независимо бултыхаются старые герои и немного изменившие масть противники. Впрочем, вкус остался прежним…
Восемнадцать новых миссий разбиты на четыре самостоятельных кампании. Их сюжеты никак не связаны и даже не различаются сложностью. Но какую бы кампанию вы не предпочли, дежавю обеспечено. В первую же секунду перед вами предстанет красавица-китаянка, порядком надоевший Дарио с соколом или герой-разведчик Пилигрим. Слово разработчики сдержали и нарисовали уйму действительно продуманных карт. Задания точь-в-точь похожи на прежние, но стали гораздо увлекательнее. Даже рутинный захват бандитского лагеря запросто растягивается на несколько часов. Но самая захватывающая составляющая игры называется «Найди десять отличий». Возводите огромные города, собирайте армии, изучайте десятки апгрейдов… Да просто посмотрите на скриншоты и попробуйте угадать, из какого они дополнения!

ВЕРДИКТ

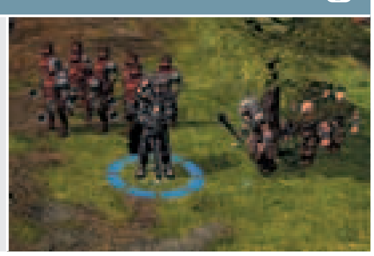
НАША ОЦЕНКА: 6.0
★★★★★★☆☆☆☆

Наше резюме:
Новые декорации не сделают игру привлекательной. Когда нечего сказать, лучше вовремя покинуть сцену.


СТРАТЕГИЧЕСКОГО ГЕНИЯ ПРОТИВНИКОВ ХВАТАЕТ ЛИШЬ НА ЗАСАДЫ У МОСТОВ И ЧУДОВИЩНЫЕ ФОРТИФИКАЦИИ.

Про белого бычка…

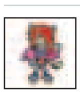
За красивым словом «Легенды» скрываются приключения уже знакомых героев. Дарио защищает королевство от недобитой армии Кербероса. Пилигрим разыскивает в далеких землях новую таинственную силу, а Юкки защищает мирное население от всяческих бандформирований…



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Четыре любопытных кампании.
Свежие карты действительно удались.



Минусы:
Бессвязный сюжет, надоевшие герои, отсутствие настоящей новизны в геймплее…
Непонятно, почему авторы называют это дополнением.

Разработчики по-прежнему пытаются очаровать нас шпионами с биноклями, упоительно скучным строительством мостов и отважными мушкетерами. Они, кстати, так и остались универсальным оружием. Сотни мужиков с ружьями, методично отлавливающие бандитов с булавами, напоминают расстрельные бригады. Предыдущей части проекта не хватало именно интересного сюжета. Но ударный труд сценаристов не называют новшеством, а набор из трех десятков карт – полноценным дополнением. Тем более создание собственных миссий – одно из немногих настоящих удовольствий игры. Но для этого вовсе не обязательно раскошеливаться на очередной диск… ■

АЛЬТЕРНАТИВА

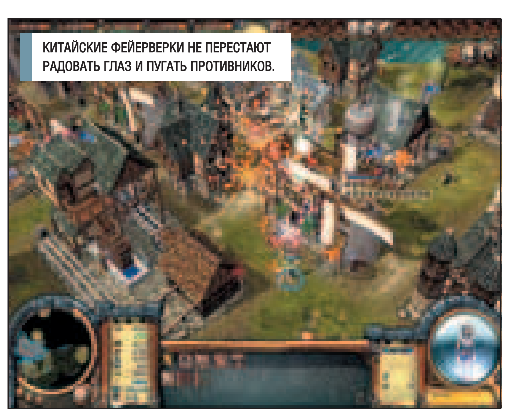
ЛУЧШЕ, ЧЕМ

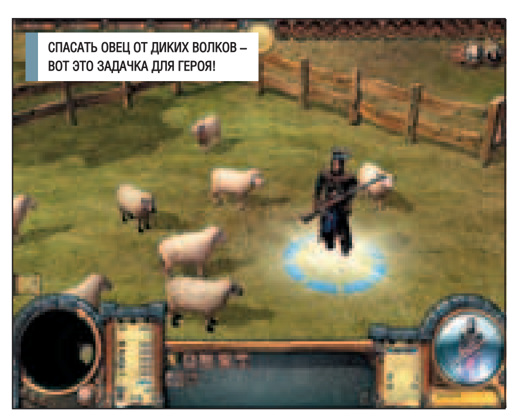

The Settlers: Heritage of Kings

ХУЖЕ, ЧЕМ


SpellForce: The Breath of Winter


СТРОЙНЫЕ РЯДЫ МУШКЕТЕРОВ ПОЗВОЛЯЮТ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ НАПОЛЕОНОМ.


КИТАЙСКИЕ ФЕЙЕРВЕРКИ НЕ ПЕРЕСТАЮТ РАДОВАТЬ ГЛАЗ И ПУГАТЬ ПРОТИВНИКОВ.


СПАСАТЬ ОВЕЦ ОТ ДИКИХ ВОЛКОВ – ВОТ ЭТО ЗАДАЧКА ДЛЯ ГЕРОЯ!

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Deep Silver
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Media Art
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.neurohunter.ru

Neuro Hunter

«Dungeons & Droids v. 0.99: Перезагрузка»

На уроках труда мои одноклассники-хулиганы вырубали зубилами из металлических листов сюрикены вместо гардеробных бирок, а в свободное время мастерили из досок и медицинского жгута самострелы. Тем временем отличники обсуждали недавно показанный по ЦТ диснеевский «Трон», перлись от «Спектрума» и боролись с младшими сестрами за право не мыть посуду.

Если ваше детство проходило в схожей обстановке, то многое в Neuro Hunter покажется вам странно знакомыми. Проекту присущ своеобразный внутренний юмор, выражающийся не в развеселых текстах и невообразимом говорке персонажей, а в законах игрового мира. Возьмем для примера самое начало. Герой, крутой хакер по имени Хантер выполнял работу для таинственной Корпорации, и завал в шахте отрезал его от внешнего мира. Первый же предмет, который он находит, – тарелка с объедками. В каком-нибудь Fallout она была бы обречена валяться в рюкзаке до скончания веков, либо стать ключевым предметом в очередном задании. Но для неприхотливого Хантера такая находка – просто способ восполнить силы. Оказавшись в тяжелых условиях, герой мгновенно принимает правила игры и начинает собирать валяющийся повсюду хлам. Он словно предчувствует, что скоро станет обладателем множества схем и чертежей, с помощью которых из ненужных вещей можно изготовить разнообразные полезные предметы.

Кто бы мог подумать, что из накрученной на никчемную ржавую трубу волшебной «детали» с торчащими из нее болтами получится замечательная дубинка, всесокрушающее оружие ближнего боя? И это – только начало, а дальше пойдут те самые самострелы, шахтерские пробойники, шокеры и плазменные пушки. Разработчики умело подстегивают интерес игрока, то подбрасывая ему бесполезные, на первый взгляд, находки (что делать с моющим средством?), то выдавая чертежи сверхмощных пушек, для которых у Хантера поначалу не хватает деталей. Кстати, о моющем средстве – оно пригодилось для рецепта «Мытье посуды», чтобы отчистить тарелки от объедков. Вопрос «Зачем это было нужно?» я оставляю вам для самостоятельного изучения.

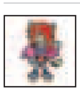
Чтобы собрать устройство или изготовить кулинарный шедевр, недостаточно просто добыть все необходимые ингредиенты. Ролевая система Neuro Hunter проста: опыт, получаемый героем за бои в «матрице» и наяву, а также за выполнение заданий, может быть потрачен на развитие семи навыков. Один из них как раз отвечает за способность Хантера работать с чертежами – чем сложнее схема, тем более высоким должен быть навык ее сборки. Однако, даже смастерив, например, ружье, герой не сможет им воспользоваться, не подняв предварительно навык «оружие» до нужного уровня. Параметр «конституция» связан со здоровьем и грузоподъемностью, «интуиция» увеличивает зону обзора на миникарте, с помощью «воровства» можно похищать у персонажей предметы, а «кибернавык» помогает изымать у окружающих информацию, которой они не хотят делиться. Кроме того, от кибернавыка зависит здоровье главного юнита в мини-играх, в виде которых оформлен взлом некоторых электронных устройств.

Хотя параметры «красноречие» и «харизма» у героя в явном виде отсутствуют, отношение персонажей к нему может меняться. В основном это происходит по велению сюжета: после того как вы поговорите с начальником колонии шахтеров или тюремным «паханом», их подопеч-

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Разнообразие геймплея. Удобный (за некоторыми исключениями) интерфейс. Продуманная система конструирования предметов. Концептуально свежий юмор.



Минусы:
Устарелая графика. Обилие багов. Никудышный AI монстров и нескладные тексты.



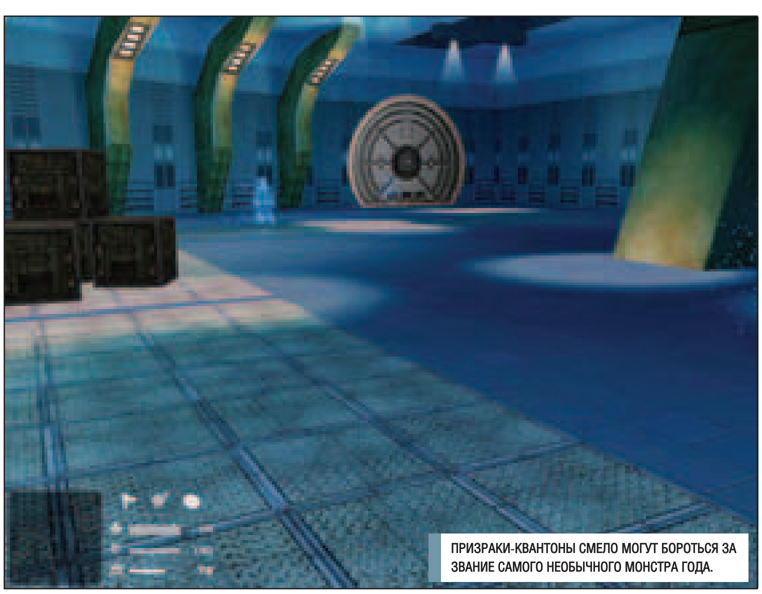
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.5**

Наше резюме:
Алмаз неграненый. Дизайнерам – медаль, а программистам и художникам хоть выговор с занесением ставь.

Нейросаунд

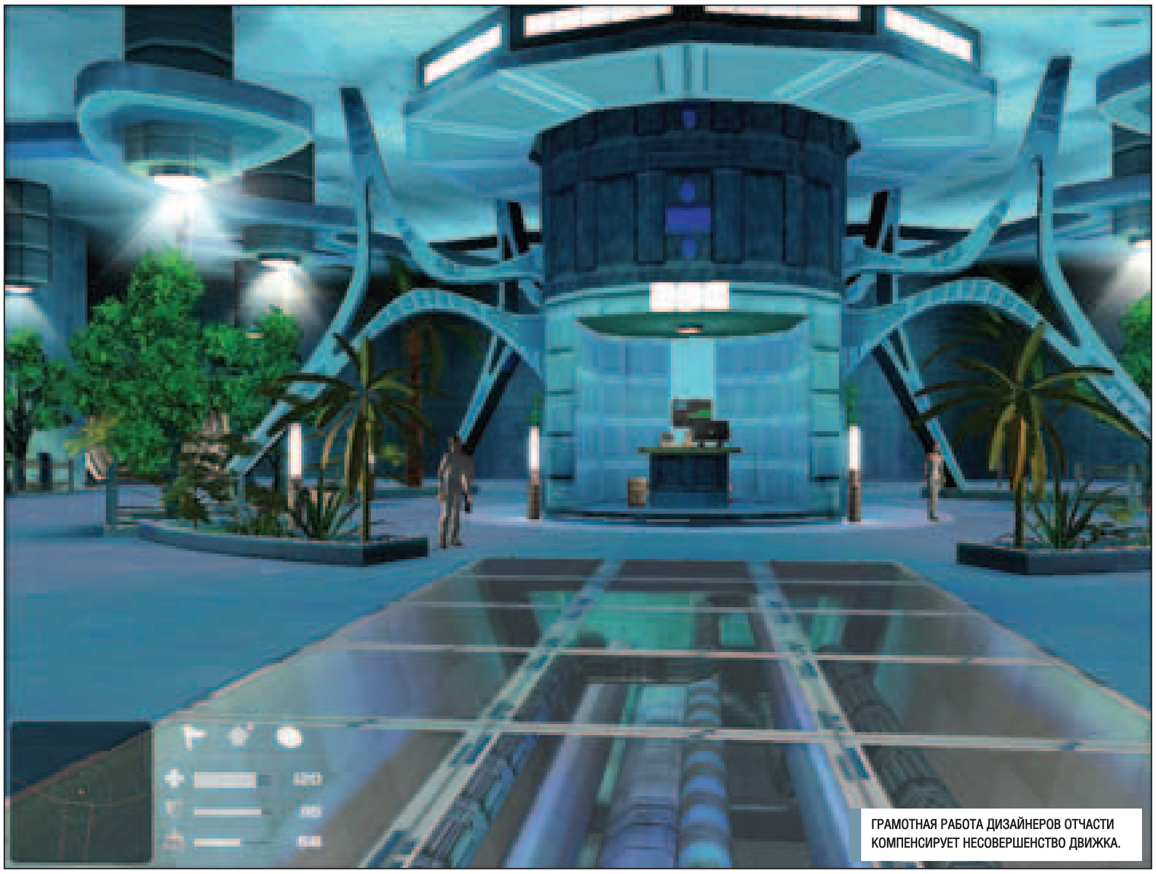
Озвучка производит неоднозначное впечатление. С одной стороны, чувствуется, что голоса принадлежат не самым лучшим актерам. С другой, зеки и шахтеры и не должны говорить, как артисты МХАТа. К музыке, впрочем, нареканий нет. Очень качественный электронный саундтрек идеально подходит игре.



ПРИЗРАКИ-КВАНТОНЫ СМЕЛО МОГУТ БОРОТЬСЯ ЗА ЗВАНИЕ САМОГО НЕОБЫЧНОГО МОНСТРА ГОДА.



ГЕРОЙ МОЖЕТ НЕ ТОЛЬКО СОБИРАТЬ ОРУЖИЕ, НО И ГОТОВИТЬ ЕДУ.

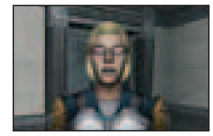

ГРАМОТНАЯ РАБОТА ДИЗАЙНЕРОВ ОТЧАСТИ КОМПЕНСИРУЕТ НЕСОВЕРШЕНСТВО ДВИЖКА.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ


«Metalheart: Восстание репликантов»

ХУЖЕ, ЧЕМ


Deus Ex: Invisible War

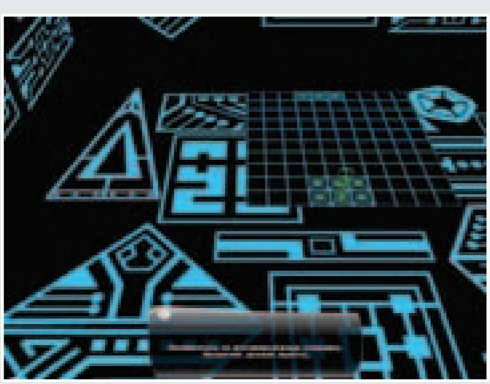


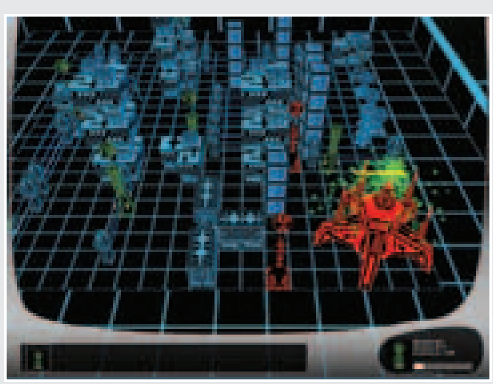
ные становятся гораздо дружелюбнее. А если, наоборот, вести себя по-хамски, можно попасть под обстрел шныряющих всюду охранных дроидов-свистунов.
Монстры, разумеется, всегда находятся с вами в плохих отношениях. Хотя «отношения» – это громко сказано. Искусственный интеллект противников прибывает в таком состоянии, что его и интеллектом-то не назовешь. Скорее уж рефлексом – увидел Хантера, беги к нему и грызи. Да и эта простейшая модель поведения дает сбои – чудища то теряют героя из виду, стоит ему залезть на ящик или в узкую щель, то, наоборот, пробегают сквозь стены. Свою тупость они восполняют убойной силой, так что вы ни разу не почувствуете угрызений совести, убивая заблудившуюся в трех соснах зверюшку. Конечно, многие особенности поведения этих зоологических кошмаров можно списать на то, что по сюжету все они – жертвы экспериментов. Выглядят монстры подобающим образом: некоторые – смешно и жалко, другие – по-настоящему страшно.
К сожалению, большинство персонажей-людей тоже получились не бог весть какими красавцами. Руки-совочки и квадратные глаза контрастируют с моделями из заставочных роликов. Из массы посредственных гуманоидов резко выделяется биолог Катрин, которую разработчики, видимо, лепили под девизом «переплюнем Лару Крофт». Возможно, и переплюнули, но плевок ровным слоем размазался по всем остальным героям игры.
Об озвучке диалогов расскажу во врезке, а вот тексты местами смехотворны («Недавно мы разработали новый тип монстра», – слова ученого-физиолога) и пестрят орфографическими ошибками. Сюжет, впрочем, не дает угаснуть интересу. Вообще, практически ни про одну особенность Neuro Hunter нельзя однозначно сказать «получилось отлично» или «совсем не вышло». Дизайн уровней то поражает вниманием к деталям, то вдруг неприятно удивляет размытыми текстурами и растущей из металлического пола травой. Интерфейс позволяет даже оставлять заметки на карте, но не дает назначить разные клавиши для дополнительной атаки и действия. Загрузка и сохранение игры происходят быстро, но за счет переполнения виртуальной памяти компьютера – через несколько часов игра начинает невыносимо тормозить. Но бросать ее не хочется даже в таком состоянии, а это главное. ■

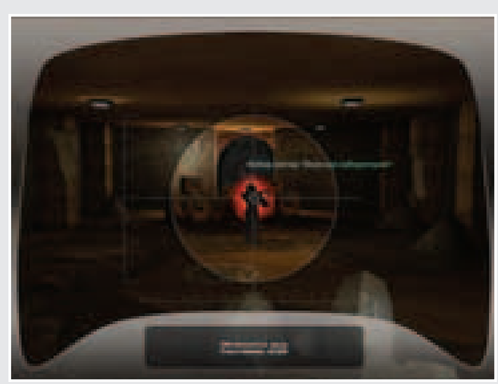
Для неприхотливого Хантера тарелка с объедками – просто способ восполнить силы.

Игра в игре

В Neuro Hunter есть целых две мини-игры, связанных со взломом электронных устройств. Первая напоминает классический «Сапер» – вам нужно перевести через заминированное игровое поле фигурку «захватчика». Вторая – action-RTS в духе Z, Cannon Fodder и Darwinia. Победив в ней, вы сможете управлять охранными пушками сектора.









Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Terminal Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.aeonflux.com

Aeon Flux

Можно ли полюбить игру за одну только главную героиню? «Можно!» – отвечает нам компания Terminal Reality.

Однажды доказав это с помощью госпожи Кровавой Рэйн, они взялись за новый проект – Aeon Flux. И теперь не пришлось выдумывать мир «с нуля», руки жгла мощная лицензия MTV'шной серии анимационных фильмов и, главное, нового полнометражного фильма про супердевушку. Так что в наследство главной героине досталось главное достоинство фильма – очарование Шарлиз Терон. Причем переезд актрисы на виртуальные просторы не ограничился одной только внешностью – голос перебрался также. На этом, впрочем, родство и заканчивается: сюжетный фон игры напитан историями из сериала-первоисточника куда сильнее, чем полнометражной беготней.

Но перейдем же скорее к самой игре. Попросту говоря, перед нами все та же BloodRayne 2 (да еще и на том же самом движке), сменившая вампиров и фашистскую Германию на киборгов и трансплантацию органов. Сюжет закручен на противостоянии повстанцев мировому градоправительству (напомним, что город в мире Aeon Flux остался всего один). Эон – вольная наемница, ей не зазорно браться за поручения как одной, так и другой стороны, и от этого повествование обретает дополнительный объем. Игровой процесс, казалось бы, прост и обычен, но в то же время – готов блеснуть и некоторыми весьма оригинальными находками. Вроде бы, Эон, как и положено супергероям современных боевиков, умеет бегать по стенам, вытворять всевозможные акробатические трюки, колотить врагов многоударными комбами... Но выполнено все это не по привычным шаблонам. К примеру, любая комбо-серия может закончиться добиванием, в котором наша героиня эффектно сломает шею сопернику, разорвет его напополам или совершит еще какую кровожадность – все завит от типа врага, на котором вы опробовали прием (эрудиты тут же вспомнили God of War). Заодно комбинации могут заканчиваться усиленными ударами, для чего существует специальная шкала. Хотите закончить комбинацию зрелищным пируэтом в slo-mo? Приготовьтесь на секунду зажать в конце нужную клавишу и распрощаться с половиной накопленной энергии.





Беготня по стенам и «попрыгуйство» по всевозможным брусьям – вообще отдельная тема. Каждый уровень здесь – своего рода головоломка. Порой даже врагов не дают поколотить, мол, а попробуйте-ка просто пробежать из пункта А в пункт Б! И немало предстоит поломать голову, чтобы понять, где взлететь двойным прыжком, забравшись во-о-он на ту перекладину, а с нее – на стену, толчок – на карниз, мортале между лазерами и от стены – еще выше. На словах звучит удручающе сложно, но на деле Эон все это делает едва ли не самостоятельно. Главное – в нужном месте нажимать кнопку прыжка и «стрелку» направления в сторону предполагаемой цели, а уж она сама сделает красивое сальто, пробежит по стене или повиснет на брусьях. Вопрос в том, как вы все это спланируете. И если в любой другой игре прыжки по платформам воспринимаются как ненужное усложнение, то здесь они – едва ли не самая яркая часть геймплея. И, кстати, услада для глаз: анимация героини во время всевозможных кульбитов выполнена на «отлично», а пальцам работы – всего ничего.

В чем же тогда изъян Aeon Flux? Ведь на словах все очень даже неплохо. Но то – светлая сторона. А есть и темная:

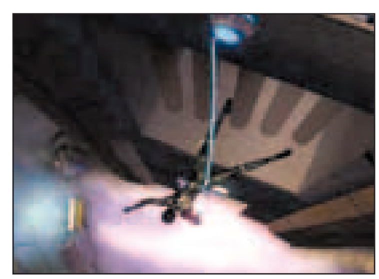
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

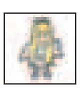
Наше резюме:
Весьма приятный экшн – пусть не самый лучший, но и далеко не самый плохой. И не без изюминки.

Миссия Невыполнима 401

Одна из самых красочных частей игры – спуск нашей суперагентши на встроенном в поясной ремень тросике. На головокружительной скорости, в почти свободном падении, она уже не изображает бравого спецназовца, а устраивает настоящее акробатическое шоу! А какое здесь прохождение через лазеры системы охраны – «Миссия Невыполнима» отдыхает!



КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Любопытные находки в игровом процессе, интересное построение уровней, хорошая анимация главной героини.



Минусы:
Завышенная сложность, страдающая приступами безумия камера, посредственная графика.



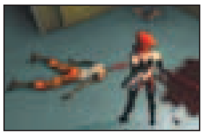
ЕСЛИ НА ПЕРВЫХ УРОВНЯХ ВАМ ПРОТИВОСТОЯТ ВОТ ТАКИЕ НЕУМЕХИ С ПАЛКАМИ, ТО ДАЛЬШЕ БУДУТ ПОПАДАТЬСЯ КУДА БОЛЕЕ ГРОЗНЫЕ СОПЕРНИКИ.



НЕ ВСЕ НАМ НОГАМИ РАЗМАХИВАТЬ – НЕСКОЛЬКО РАЗ ЗА ИГРУ ДАДУТ ПОУПРАВЛЯТЬ ТУРЕЛЯМИ И РАКЕТНЫМИ УСТАНОВКАМИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ

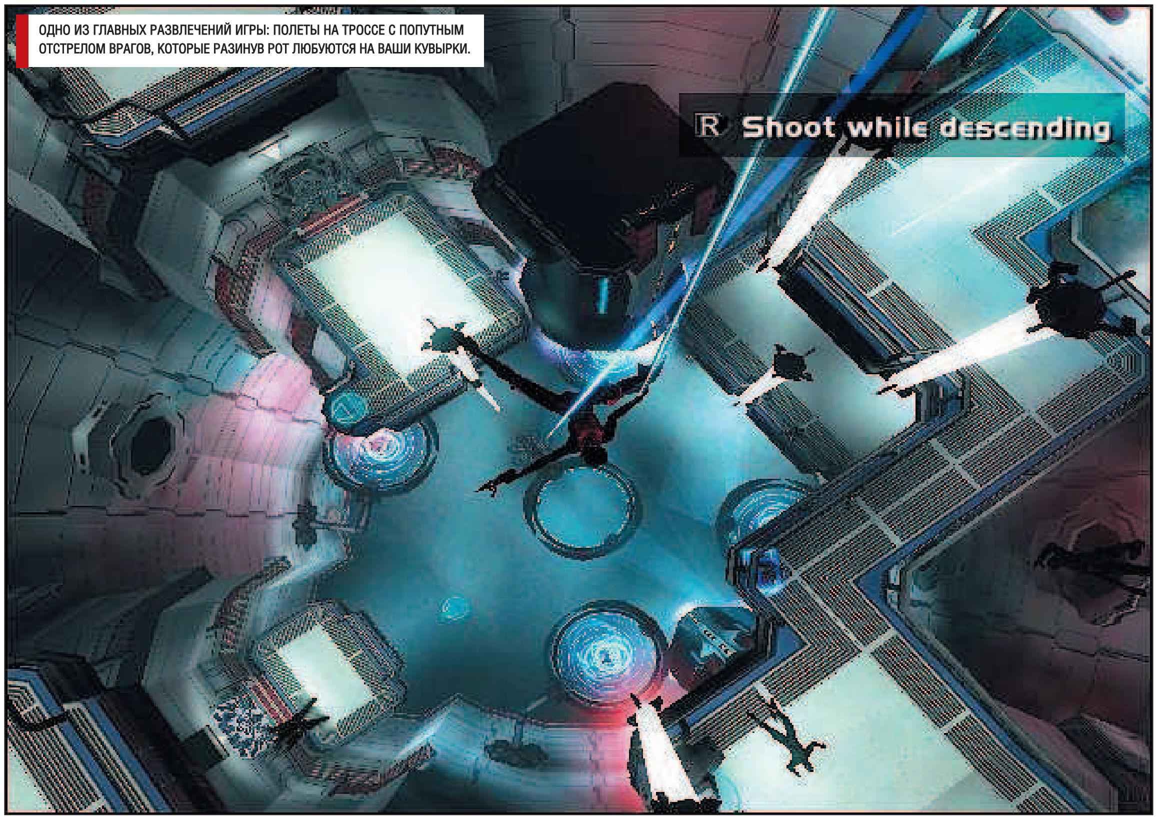


BloodRayne 2

ХУЖЕ, ЧЕМ



The Matrix: The Path of Neo



ОДНО ИЗ ГЛАВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ ИГРЫ: ПОЛЕТЫ НА ТРОССЕ С ПОПУТНЫМ ОТСТРЕЛОМ ВРАГОВ, КОТОРЫЕ РАЗИНУВ РОТ ЛЮБУЮТСЯ НА ВАШИ КУВЫРКИ.

например, серость и некоторая «коробковатость» уровней. Как ни старались разработчики сделать их разнообразными и непохожими (тут вам и лаборатории, и футуристический город, и древние развалины), все они пустынны и безжизненны, и даже частичка интерактивности не спасает положения. А уж как бедны трехмерные модельки врагов, в сравнении с неотразимой Эон Флакс напоминающие деревянных солдат Урфина Джюса! А непослушная камера? Она просто обожает принимать совершенно непонятные ракурсы, будто заведует режиссурой усатый сюрреалист в невозможном берете, а не бездушный машинный код. И с этакой червоточинкой хваленая необходимость то и дело прыгать по перекладинам лишь усугубляет ситуацию и еще больше усложняет игру. А ведь сложность и без того не маленькая, особенно, когда не понимаешь, чего же от тебя хотят. Например, есть момент, когда Эон выбегает на площадку, забитую минами. Они сами собой выпрыгивают из земли при вашем приближении и тут же взрываются, а на другом конце поля высится бронированное стекло и радостный враг за ним играется с ракетной установкой, один за другим посылая в вас снаряды. И как тут быть?! Оказывается, эти самые прыгающие мины наша супердевушка умеет изящным взмахом ноги прицельно отправлять во врага. Догадались? Полдела сделано. Осталось суметь правильно распорядиться этим знанием, одной рукой успевая отбивать смертоносные железки, а другой сражаться с непослушной камерой – это ой как непросто. И все же самые усидчивые и смелые найдут в Aeon Flux что-то такое, чего в других играх попросту нет. Нечто, заставляющее сидеть и проходить ее, забыв о десятке картонных блокбастеров с оценкой в кучу баллов, забыв о бесспорных недостатках. Находя что-то неуловимое и необъяснимо хорошее. ■

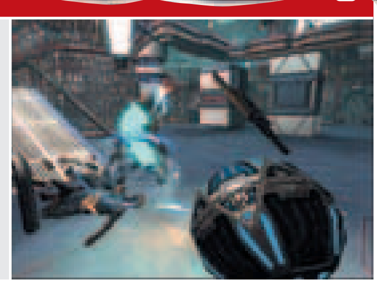


НАША ПРЕЛЕС-С-СТЬ – ШАРЛИЗ ТЕРОН АКА ЭОН ФЛАКС. ОДНА ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ СУПЕРАГЕНТШ В ВИДЕОИГРАХ.

В сравнении с неотразимой Эон Флакс враги напоминают буратин Урфина Джюса.

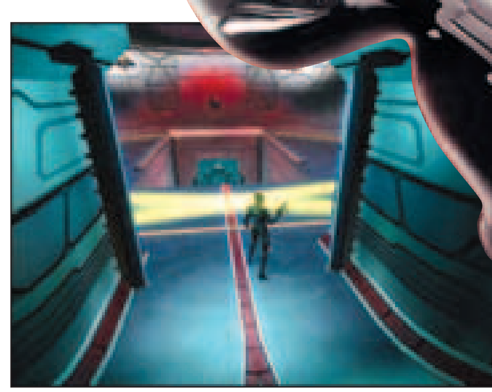
Где пехота не пройдет...

Чтобы разнообразить игровой процесс, Эон временами перемещается по уровню в некоем устройстве, весьма похожем на шар из игры Kula World, или колесит (если здесь вообще уместно это слово) по закрытым энергетическими полями коридорам, с радостным гиканьем пользуется здешним подобием пневмопочты. Иногда ей позволяют посшибать этим шаром охранников, изобразив этакий боулинг с живыми людьми. В довесок к этому, у Эон всегда с собой есть маленькая механическая сфера, которой также силовые поля нипочем, – она легко проникает в закрытые для девушки помещения в поисках выключателя.









PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



PoPoLoCrois

IMPORT REVIEW

Вызволять души из загробного мира еще никогда не было так просто – справится и ребенок!

ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Agetec
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	G-Artists
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.popolocrois.com

Простые игры придуманы не для лентяев. Взять хоть плавание: редко кого потянет начать обучение с соревновательного заплыва на три километра. Куда легче и безопаснее побарахтаться на мелководье, привыкнуть к воде. Так и в RPG экзотические боевые системы и зубодробительные головоломки – не лучшая приманка для новичков, особенно если речь заходит о портативных консолях. Пара понятных правил и мало-мальски завлекательный сюжет скрасят долгую поездку куда лучше, чем перечитывание свода инструкций.



МЕЖДУ СРАЖЕНИЯМИ СПУТНИКИ ПЬЕТРО ВСЕ ТАК ЖЕ ВЕРНО БЕГАЮТ ЗА НИМ, А НЕ ПРОХЛАЖДАЮТСЯ НЕИЗВЕСТНО ГДЕ.

Но и среди самых простых игр PoPoLoCrois наверняка заслужила бы отдельный приз за крайнее дружелюбие к игроку. Даже удивительно, как столь незатейливой истории удалось покорить геймерские сердца, ведь на PSP увидел свет римейк двух первых RPG сериала, выпущенных еще на PS one. Трогательный и вместе с тем серьезный сюжет чем-то напоминает детские сказки. В день своего десятилетия принц Пьетро узнает, что его якобы погибшая мать на самом деле жива. Вот только спит в башне замка беспробудным сном. Когда-то ей удалось победить самого Ледяного Демона, но тот в отместку утащил ее душу в Темный Мир. А раз мама в беде, пора спешить на помощь! И плевать, что тебе всего десять лет.
Героев-красавцев в PoPoLoCrois нет, только по-детски нескладные персонажи. Отважная лесная ведьма Нарсия, опасливый Белый Рыцарь и злобный изобретатель Дьявол Гами-Гами, который на деле скорей чудаковат, чем действительно злоблив, – все дружно бегают вслед за принцем сквозь огонь, воду и медные трубы. Вернее, пытаются дружно бегать. Потому как перед каждым новым отрезком лабиринта, на каждой магической атаке или даже суперударе игра на секунду подвисает. Случайных стычек же так много, что не заметить невольные эти паузы решительно невозможно. Пошаговые бои напоминают упрощенные сражения из стратегических RPG. Поле битвы расчерчено на шахматные клетки, у любого боевого приема или заклинания есть радиус поражения. Но проиграть из-за недальновидной тактики никак не получится. Более того, игра предусматривает авто-режим боя для всех персонажей. И если в серии Megami Tensei после его активации можно смело ставить команде памятник посмертно, то PoPoLoCrois берет на себя все хлопоты по истреблению монстров. Разве что лекарства бойцы применять не умеют, приходится вмешиваться. Полная независимость и расхолаживает больше всего. Персонажи сами развиваются, сами улучшают свои боевые навыки и даже подраться не прочь самостоятельно. Понятность и простота в PoPoLoCrois доведены до крайности. Но если вы ждете от игры чего-то большего, чем ненавязчивых «иллюстрированных приключений», придется подождать еще немного. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ 6.0

Наше резюме:
Добрая сказка для всех, кто в душе остается немного ребенком. Играть невероятно просто, лишь бы хватало терпения на все случайные драки.

АЛЬТЕРНАТИВА

ДУХОВНАЯ НАСЛЕДНИЦА



Rhapsody: A Musical Adventure

ПРОЩЕ, ЧЕМ



The Legend of Heroes: A Tear of Vermillion



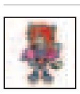
Строевые упражнения

Сражения в PoPoLoCrois предсказуемы и просты. Не заскучать окончательно помогают комбо. Например, если Пьетро и Нарсия стоят рядом на поле боя и уже поднакопили силенок, потратив раунд на усиленную медитацию, то их синхронная атака буквально сражает врагов наповал.

КНУТ И ПРЯНИК + -



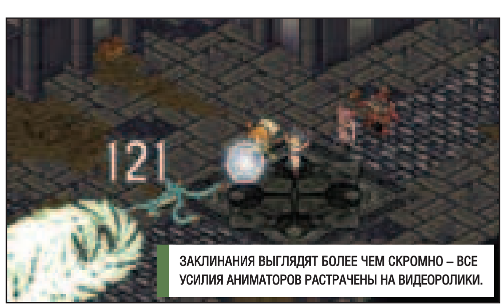
Плюсы:
Удобное и простое управление, яркий сказочный мир, где даже чудища вызывают улыбку, изобилие анимированных видеороликов.



Минусы:
Частые подвисания игры перед показом анимации, случайные сражения на каждом шагу. Бои сводятся к механическому нажиманию кнопок, никаких головоломок не найдено.



ВРАГИ ПРЕДПОЧИТАЮТ СБИВАТЬСЯ В КУЧКИ И НАПАДАТЬ ЕДИНЫМ СТРОЕМ – НО У ГЕРОЕВ НА ЭТОТ СЛУЧАЙ ПРИПАСЕНЫ ОСОБЫЕ ПРИЕМЫ!



ЗАКЛИНАНИЯ ВЫГЛЯДЯТ БОЛЕЕ ЧЕМ СКРОМНО – ВСЕ УСИЛИЯ АНИМАТОРОВ РАСТРАЧЕНЫ НА ВИДЕОРОЛИКИ.



ЗАСНЕЖЕННЫЕ ДЕРЕВНИ И РУИНЫ ДРЕВНИХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ – ПЕЙЗАЖНЫХ КРАСОТ В POPOLOCROIS ХВАТАЕТ.


РЕАЛИТИ-ШОУ
[офис]

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · PSP

Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Q Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

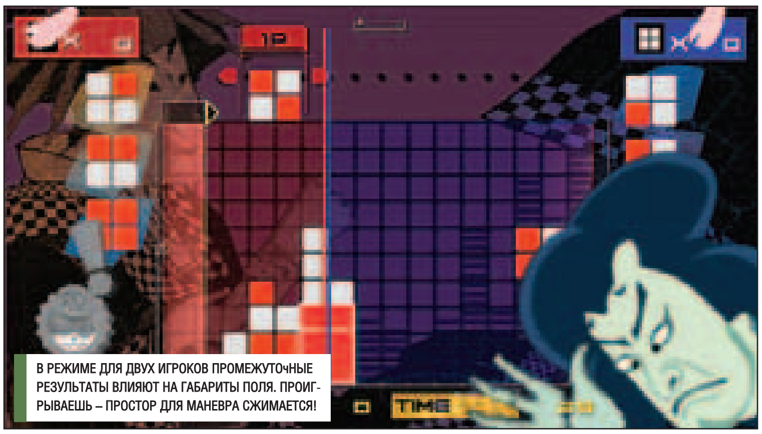
ОНЛАЙН:
http://www.luminesgame.com

Lumines

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

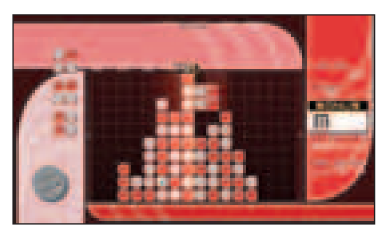
Тэцуя Мидзугути повторил экстравагантный финт ушами, запомнившийся геймерам по стрелялке Rez.

В 1989 году новенькие Game Boy сотнями тысяч слетали с полок благодаря своевременно лицензированному Nintendo «Тетрису». В 2005-м продажам PSP немало способствовала Lumines – современный, активно использующий возможности продвинутой портативной системы аналог «Тетриса». Созданная на студии Q Entertainment под началом Тэцуи Мидзугути, игра, как и предыдущие проекты коллектива – Rez и Space Channel 5, объединяет затягивающий геймплей с музыкальной составляющей. Если помните, Rez основана на механике шутера: удачная стрельба по мишеням добавляет в саундтрек новые инструменты и сэмплы – и в Lumines используется похожий метод, поправка сделана лишь на жанр. Базовый расклад знаком любому геймеру: с верхней границы экрана опускаются двухцветные блоки; их необходимо складывать таким образом, чтобы получались группы по четыре квадратика одного цвета. По нижней границе экрана периодически пробегает линия, «уничтожающая» такие одноцветные связки. Игра заканчивается, если экран полностью заполнился блоками. Несмотря на видимую простоту геймплея, играющему приходится изобретать сложные комбинации, просчитывая ситуацию на несколько шагов вперед – все это встречается в «Тетрисе» и Columns. Характерным штришком от Мидзугути стала разбивка на уровни-«оболочки» (skins) с разнообразной музыкой и звуковыми эффектами, как и в Rez, служащими дополнительными гармоническими элементами. Хотя они не влияют непосредственно на игровой процесс, именно звук и, в меньшей степени, графические спецэффекты формируют впечатление от Lumines. Ведь одно дело – складывать фигурки под невразумительное бибиканье и совсем другое – стараться продержаться до новой «шкурки», которая сменит звучащий в наушниках биг-бит или старомодное техно на хип-хоп, фортепианные проигрыши или богатую палитру диско. Таких «скинов» существует несколько десятков (единожды открытый, уровень становится доступен из главного меню), и за ними сразу же начинаешь настоящую охоту, как за покемонами.



В РЕЖИМЕ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ ПРОМЕЖУТОЧНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ВЛИЯЮТ НА ГАБАРИТЫ ПОЛЯ. ПРОИГРЫВАЕШЬ – ПРОСТОР ДЛЯ МАНЕВРА СЖИМАЕТСЯ!

Lumines в полной мере соответствует платформе: красочная пульсирующая графика оживляет крупный и яркий экран PSP, а ритмичные композиции Mondo Grosso (псевдоним композитора-электронщика Синъити Осавы) записаны в CD-качестве. В принципе, играть можно и с выключенным звуком, но тогда Lumines лишается здоровой толики обаяния, превращаясь – всего лишь, ха! – в очередной, простите за заклинание, крайне аддиктивный пазл. Учитывая резвый режим для двух игроков и достаточно высокую сложность, Q Entertainment справедливо поздравить с разработкой одной из лучших PSP-игр первого поколения. ■



Q!

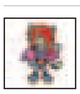
41-летний уроженец северного японского острова Хоккайдо, Тэцуя Мидзугути создал компанию Q Entertainment после увольнения из Sega в 2003 году. В данный момент коллектив Q Entertainment занят работой над ролевой Ninety-Nine Nights (Xbox 360) и музыкальным экшном Every Extend Extra (PSP).



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Отличный саундтрек, проверенный десятилетиями геймплей, интересное графическое решение, высокая аддиктивность.



Минусы:
Режим игры против компьютера многим может показаться сложноватым; хочется еще больше «скинов».

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★☆ **9.0**

Наше резюме:
Новая высота для перепевок пажитновского «Тетриса». Яркий, стильный, звонкий и феноменально прилипчивый хит.

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ



Tetris

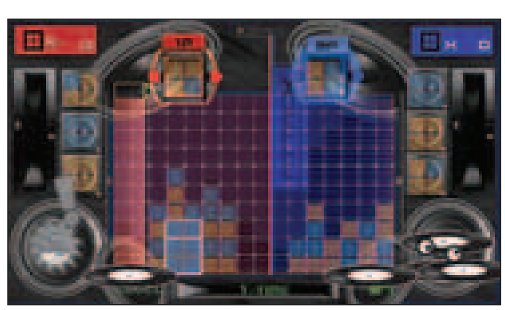
ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ

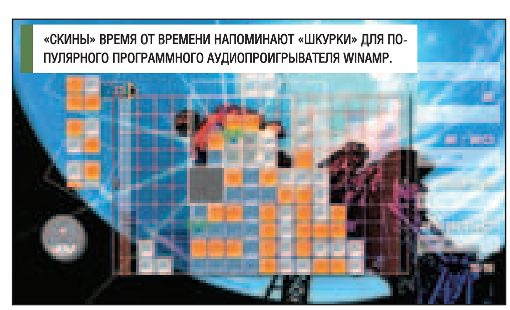


Columns!

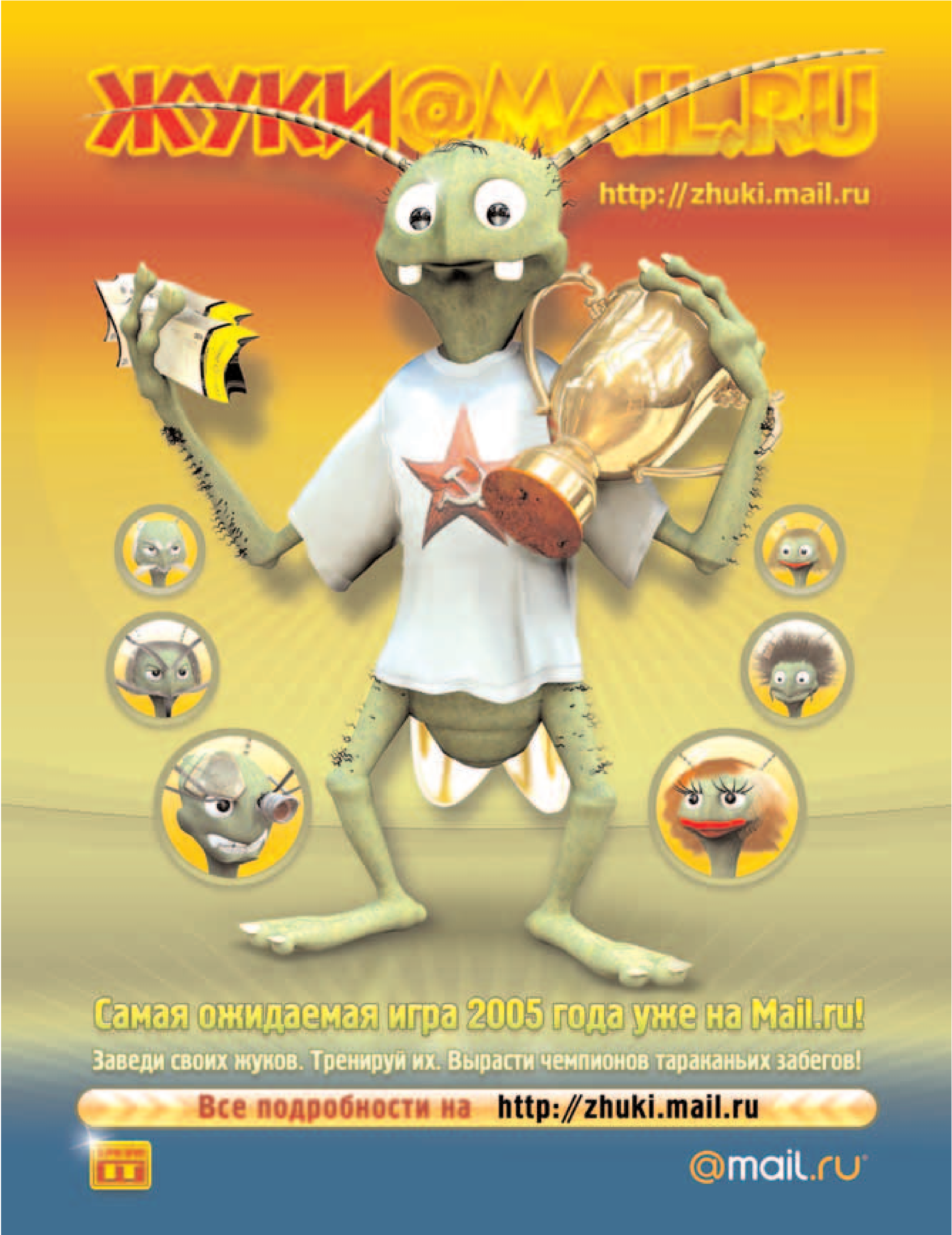


ЧТО ТАКОЕ СЧАСТЬЕ? СЧАСТЬЕ – ЭТО КОГДА АННИГИЛИРУЕТСЯ СРАЗУ КУЧА ФИГУР, ОЧИЩАЯ ПОЛ-ЭКРАНА!





«СКИНЫ» ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ НАПОМИНАЮТ «ШКУРКИ» ДЛЯ ПОПУЛЯРНОГО ПРОГРАММНОГО АУДИОПРОИГРЫВАТЕЛЯ WINAMP.


ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
@mail.ru

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Battalion Wars

1 ИГРА НОМЕРА
РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

- ПЛАТФОРМА: GameCube
- ЖАНР: action/strategy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
- РАЗРАБОТЧИК: Kuju Entertainment
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: GameCube

- ОНЛАЙН:
http://www.battalionwars.com

Отдать приказ к наступлению или самолично залезть в танк и лихо прорвать оборону соперника? В Battalion Wars всегда есть выбор.

Во-о-н на том холме закрепилась краснознаменная артиллерия злобной Империи Tundra и без зазрения совести обстреливает ваши позиции. Чуть дальше притаилась вражья пехота и тьма-тьмущая броневиков, а высоко в облаках уже маячит авиация. Положение отчаянное, и только личное мужество командующего позволит предотвратить поражение. Так что довольно посылать на смерть других; взяли автомат и ножками-ножками на передовую. Вас уже заждались.

ТАКАЯ КОРОВА НУЖНА САМОМУ?

Доверяя время от времени разработку проектов сторонним компаниям, большая N открывает своеобразную лотерею. Вплоть до появления очередного «подопытного» на магазинных полках вопрос о его жизнеспособности остается открытым. И с Battalion Wars было точно так же. Близкую родственницу знаменитых Advance Wars, отданную на растерзание студии Kuju Entertainment, никто всерьез не воспринимал. Разве могли авторы невразумительной Warhammer 40000: Fire Warrior соперничать с Intelligent Systems и повторить успех одной из лучших пошаговых стратегий последних лет? Да никогда! Справедливости ради заметим: в Kuju ни о чем таком и не помышляли. Вместо «трехмерных Advance Wars» на свет появилась вполне оригинальная игра, со своими идеями и находками. Отнюдь не шедевр, но столь обаятельная и задиристая, что впору растеряться.

МЫ ПОЕДЕМ, МЫ ПОМЧИМСЯ...

История BW проста, как пять копеек. Есть хорошие, есть плохие. Плохие подло нападают на хороших, хорошие храбро отстреливаются. Вот и все. Тем не менее, сценаристы не отказали себе в удовольствии как следует постебаться над представителями противоборствующих сторон, из-за чего сюжетные сценки получились чрезвычайно забавными и совершенно не раздражают. Один Царь Горги (Tzar Gorgi) чего стоит, с его образцово-показательным русским акцентом и витиеватыми угрозами!

Мелочь, а приятно: обучение военным премудростям на удивление доходчивое и совсем не затянутое. Под него и одной миссии не выделили, однако к началу серьезных боевых действий вы освоите не только управление пехотой, но и на джипе успеете покататься вволю.

ЧЕРЕЗ ПОЛЯ, ЧЕРЕЗ ЛЕСА

Как нетрудно догадаться, пошаговыми сражениями в BW и не пахнет. Все события происходят в реальном времени, и долго размышлять над планом очередного наступления вам никто не даст. Действовать, по большей части, приходится наобум; чересчур медлительные рискуют потерять не только инициативу, но и изрядную часть армии. Управляемые компьютером соперники, хотя и не блещут интеллектом, способны преподнести немало неприятных сюрпризов – без стыда пользуются численным превосходством, устраивают засады и настырно обходят с фланга. Фундаментальная слабость у местного AI обнаружилась одна: при любой возможности он остервенело атакует именно то подразделение, которым напрямую управляет игрок, все прочие игнорирует. Карты, где предстоит воевать, обширны и предоставляют достаточно простора для маневров. Кое-где даже удается обнаружить тайные подступы к вражеской базе; главное – не лениться их искать среди лесов и гор. Жаль, пейзажи не очень-то разнообразны, но с этим легко смириться.

Разнообразие прежде всего!

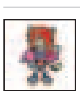
Задания в Battalion Wars, пусть и не оригинальны для подобного рода игр, но все же достаточно разнообразны, чтобы не дать заскучать. Во время сражений вам предстоит преследовать шпиона, прорывать оборону противника, штурмовать вражеские базы, защищать собственные и, наконец, устраивать массированные бомбардировки.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Динамичность, увлекательность, разнообразие боевых подразделений, неглупый AI, забавный сюжет и приятная графика.



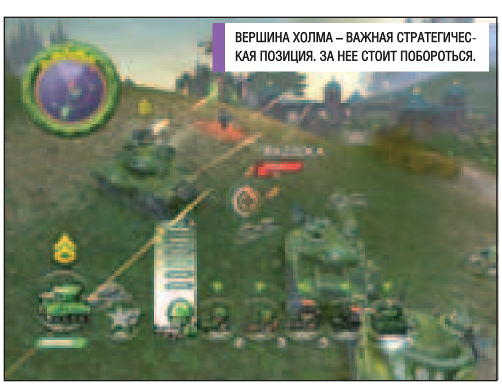
Минусы:
Отсутствие многопользовательского режима, малочисленность бонусов, вялость подчиненных, если ими управляет компьютер.



КРАСОТКА БЕТТИ ВСЕГДА ГОТОВА ПОМОЧЬ СОВЕТОМ.

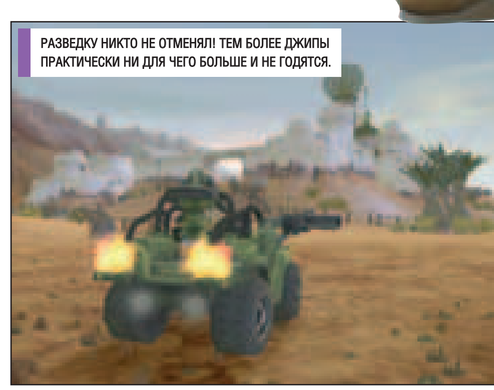
Все корабли утонули?

Странное дело. Если верить карте, то и Western Frontier, и Tundran Empire, и вылезающее позднее на свет Божий государство Xylvanians располагают выходом к морю. Тем не менее, морских сражений не ждите: грозные державы бодро утюжат друг друга на земле и в воздухе, на воде же по каким-то непонятным причинам предпочитают не воевать.



ВЕРШИНА ХОЛМА – ВАЖНАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ПОЗИЦИЯ. ЗА НЕЕ СТОИТ ПОБОРОТЬСЯ.





РАЗВЕДКУ НИКТО НЕ ОТМЕНЯЛ! ТЕМ БОЛЕЕ ДЖИПЫ ПРАКТИЧЕСКИ НИ ДЛЯ ЧЕГО БОЛЬШЕ И НЕ ГОДЯТСЯ.



ТЯЖЕЛЫЕ ТАНКИ МЕДЛИТЕЛЬНЫ, И ЭТО ДЕЛАЕТ ИХ ОТЛИЧНОЙ МИШЕНЬЮ ДЛЯ ДАЛЬНОБОЙНОЙ АРТИЛЛЕРИИ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА

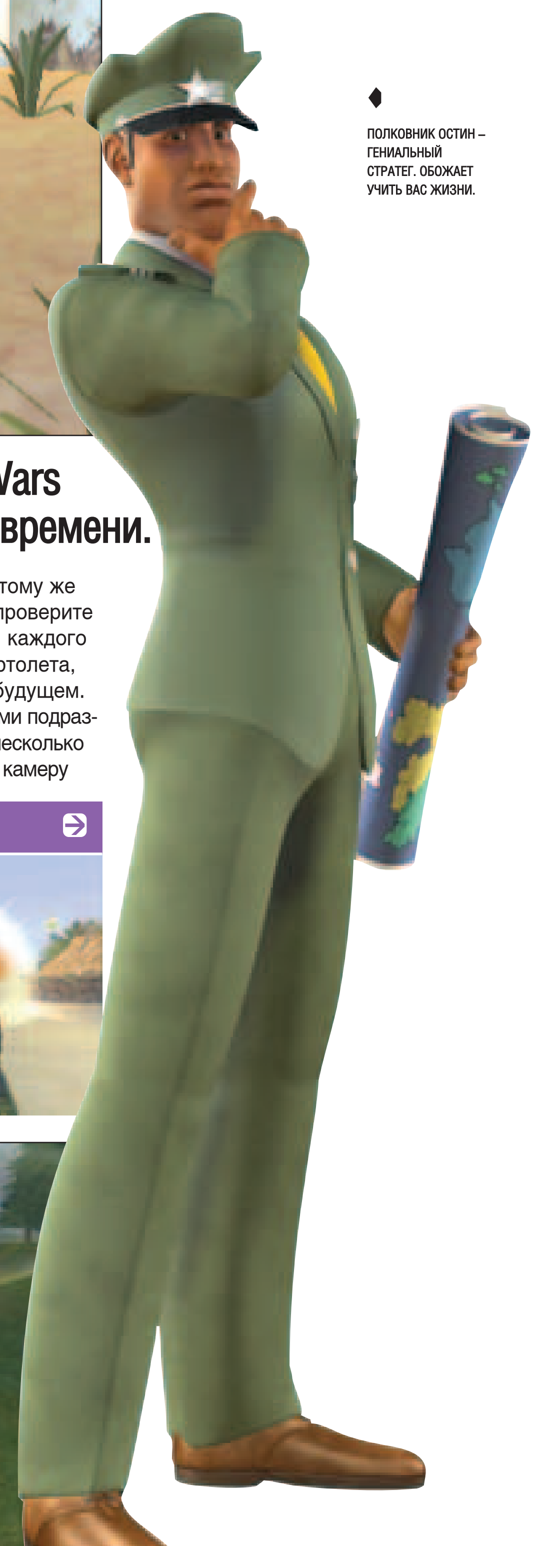


Fire Emblem: Path of Radiance

НЕ ТАК КРАСИВО, КАК



Pikmin 2



ПОЛКОВНИК ОСТИН – ГЕНИАЛЬНЫЙ СТРАТЕГ. ОБОЖАЕТ УЧИТЬ ВАС ЖИЗНИ.

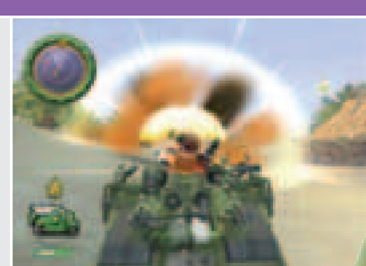
КОМАНДИР ВСЕГДА ВПЕРЕДИ!

Перед каждым заданием вы получаете определенное количество пехотинцев, наземной и (ближе к середине) воздушной техники. Самый неразумный способ применить означенные ресурсы – раздать приказы и наблюдать за их выполнением, прячась где-нибудь в тылу. Практика доказывает: так каши не сваришь. Подчиненные немедленно разбредаются кто куда, либо, наоборот, застревают на месте, терпеливо снося пулеметные очереди. Смотреть страшно! Гораздо эффективнее лично возглавить наступление, оседлав какой-нибудь танк помощнее, и отвлечь супостатов от остальных сил. Риск, конечно, велик, но, как известно, кто не рискует, тот и черной икры в жизни не видывал. К тому же вы на собственной шкуре проверите сильные и слабые стороны каждого автоматчика/вездехода/вертолета, что здорово пригодится в будущем. Управление отдельно взятыми подразделениями удобно, пусть и несколько непривычно поначалу, а вот камеру

Пошаговыми сражениями в Batallion Wars и не пахнет – война кипит в реальном времени.

Наследие старого режима

Хотя Battalion Wars храбро порвала с традициями Advance Wars, кое-какие наработки предшественников в Kuju все-таки учли. Например, во многом сохранены сильные и слабые стороны различных видов войск. Автоматчики неплохо справляются с ракетчиками, но беззащитны против практически любой техники. Танкам не страшна легкая пехота, но каждый проходимец с базукой становится для них нешуточной угрозой (давить таких, давить!). Установки ПВО бесполезны против наземных подразделений и должны постоянно находиться под охраной – точно так же, как и артиллерия, медлительная, крайне неповоротливая и обделенная броней.





ПОЯВЛЕНИЕ У ПРОТИВНИКА ВЕРТОЛЕТОВ ПОЧТИ ВСЕГДА ГРОЗИТ КРУПНЫМИ НЕПРИЯТНОСТЯМИ.



НЕ ЖАЛЕЙТЕ СИЛ, ЕСЛИ ДО ПОБЕДЫ РУКОЙ ПОДАТЬ. НА СЛЕДУЮЩЕЙ КАРТЕ ВАМ ДАДУТ НОВЫХ СОЛДАТ.

Премудрости войны

Управляется игра следующим образом: левая аналоговая рукоять отвечает за перемещение и определение направления движения, правая же (C-Stick) в связке с кнопкой Z позволяет переключаться между отрядами. Прочие же кнопки (X и Y) отвечают за отдачу приказов и наведение на цель. Вполне удобно, хотя поначалу немного смущает.

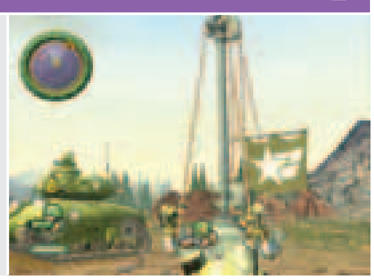




РАКЕТЧИКИ ОДИНАКОВО ХОРОШИ И ПРОТИВ ПЕХОТЫ, И ПРОТИВ ТЕХНИКИ.

Награда найдет своих героев

По завершении того или иного задания ваши достижения оценят по трем критериям – speed, technique и power. Первый показывает, как быстро была выполнена миссия; второй – с какими потерями с вашей стороны; третий – во что поражение обошлось сопернику. Добиться 100-процентной успеваемости ой как непросто.




ГЕНЕРАЛ ГЕРМАН СУРОВ И ВСПЫЛЬЧИВ, НО, КАК ВОДИТСЯ, СПРАВЕДЛИВ.

порой заметно шатает – например, при резких поворотах или попытке сменить вид на происходящее.

ВОЕННО-ПОЛЕВОЙ СУД

Графика в Battalion Wars симпатична и вполне соответствует происходящему. Модели бойцов и техники неплохо детализованы, взрывы в меру зрелищны, анимация весьма приличная. Бывает, картинка подтормаживает, но сей грех невелик – можно простить.

А вот чего Kuju Entertainment прощать решительно не хочется, так это отсутствие многопользовательских режимов. Предмету данного обзора они нужны как воздух, особенно если учесть относительную недолговечность сюжетной кампании. Но, увы, то ли по собственной лености, то ли по настоянию Nintendo, торопливые англичане не стали тратить время на подобные «пустяки», лишив нас даже самого обычного Cooperative. Обидно? Не то слово. Положение усугубляет и практически полное отсутствие мало-мальски приличных бонусов, ради которых стоило бы проходить одни и те же миссии снова и снова. Даже альтернативных концовок или еще чего-нибудь в том же духе за подвиги на полях сражений не предусмотрено: вероятно, по уставу не положено. Все что есть – четыре секретных уровня, из которых действительно интересен только один – первый.

Впрочем, не будем слишком уж придирчивы. Несмотря на отдельные промахи создателей, Battalion Wars определенно удалась и заслуживает самого пристального внимания. Красочная, живая, невероятно задорная, она наверняка займет вас на несколько вечеров. А там, глядишь, и продолжение выпустят, не на старенькой GameCube, так на грядущей Revolution. ■

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (http://www.marioshop.ru) за помощь в подготовке материала.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Отличный сплав боевика и стратегии. Но с классическими Advance Wars у этой игры не так уж много общего.


АВИАЦИЕЙ УПРАВЛЯТЬ НЕЛЕГКО, НО И УРОН ОНА НАНОСИТ НЕМАЛЫЙ.


НЕ ПРЕНЕБРЕГАЙТЕ ПЕХОТОЙ – ЭТИ РЕБЯТА СПОСОБНЕЕ, ЧЕМ МНОГИЕ ДУМАЮТ.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:
Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-935-70-34 (для москвичей) **и 8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

Страна Игр + 3CD:	Страна Игр + DVD:
1680р – за 6 месяцев	**1740р – за 6 месяцев**
3240р – за 12 месяцев	**3360р – за 12 месяцев**

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60
Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал «Страна Игр» + 3CD
☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев
начиная с ____________________ 200_ г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ______ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с ______ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ДАЙДЖЕСТ

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

RAT HUNTER



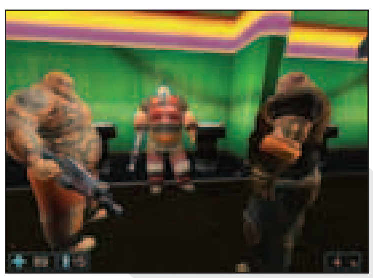
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Rat Hunter
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-М» / GFI
РАЗРАБОТЧИК:	Secret Sign
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

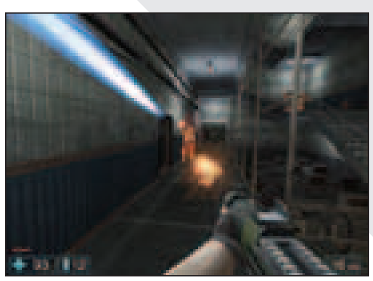
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,4 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.russobit-m.ru/rus/games/rathunter

РЕЗЮМЕ:

Горы трупов, тяжелый рок, черный юмор и вездесущие радио-хохмачи – «мясо» с душком…





Ничто так хорошо не скрадывает недостатки движка, как ударная музыка, нездоровый цинизм и совершенно бредовый сюжет. Поначалу даже весело отстреливать полчища крыс, выслушивать сальные шуточки и играть роль окончательно спятившего маньяка. Но со временем местный юмор вызывает не столько ухмылку, сколько опасения за умственное здоровье сценаристов. И даже так удачно вписавшиеся в проект Бачинский со Стиллавиным начинают раздражать уже через два часа. Игра теряет ритм и перестает быть интересной. Она не способна затягивать так, как «Чистильщик» или Serious Sam, и потому смахивает лишь на их бледную пародию. Поливать свинцом однообразных мутантов и бродить по ангарам чудовищных размеров – не самое лучшее развлечение. ■

ТАНКИСТЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	World War II Tank Commander
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Merscom Game Publishing
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
РАЗРАБОТЧИК:	Sylum Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

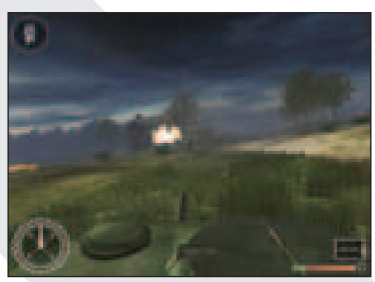
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/ww2tank

РЕЗЮМЕ:

Обыкновенный шутер с неплохой графикой, имеющий мало общего с танковым симулятором.





Игра не претендует на лавры танкового симулятора, но и до звания шутера дотягивает с трудом. На протяжении всех десяти миссий нам предстоит неспешно колесить по дорогам, играючи отстреливая орды немецкой бронетехники. Причем наш стальной монстр даже не в состоянии завалить изгородь или взорвать стог сена… Да и заявленные на коробке апгрейды танка относятся к той же области ненаучной фантастики, что и «жаркие битвы» с «сочными спецэффектами». На славу вышел только отечественный перевод, но и он не в ладах с картинкой. Заунывный размеренный голос танкиста как-то не вяжется с пальбой и взрывами на экране. Так что удовольствие от игры получат только истинные фанаты американского танкостроения. И продлится оно не более трех часов… ■

НОЧНОЙ ДОЗОР RACING / ДНЕВНОЙ ДОЗОР RACING



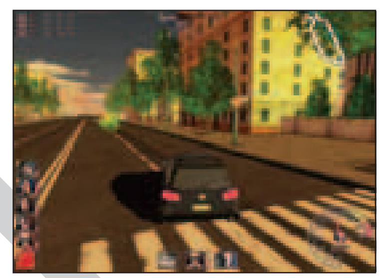
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Night Watch Racing
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Psycho Craft Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.dozorgame.ru/nd_racing.html

РЕЗЮМЕ:

Ширпотреб по мотивам известного фильма. «Дневная» и «ночная» версии отличаются только саундтреками и цветовой гаммой.





На громких кинопремьерах принято раздавать зрителям ручки, плакаты и прочие милые, но совершенно бесполезные вещицы… Этой игре определенно место среди них. Набор из шести машин – по одной на героя – и десятка трасс на «узнаваемых» улицах поначалу даже выглядит привлекательным. Пока не узнаешь, что болиды управляются с легкостью пятитонного катка, а единственное развлечение – скудный набор магических способностей да редкие бонусы, разбросанные на пути. Ни пресловутого московского трафика, ни обещанных погодных выкрутасов обнаружено не было. Видимо, три маршрутки на горизонте и вечно палящее солнце – радость исключительно «иных» автомобилистов. Удел этих гонок – коробочка с ширпотребом в память о неплохом фильме… ■

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Кого обычно травят с помощью ДДТ?:
1. Крыс и тараканов
2. Соседей по ночам
3. Инопланетных мутантов

2. Главным героем «Ночного дозора» был:
1. Иван Молодецкий
2. Антон Городецкий
3. Константин Эрнст

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на наш почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 мая. Не забудьте сделать пометку «Дайджест, 06/2005» и указать имя, фамилию, обратный адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 03 (204) – Зыков Дмитрий (Новосибирск). Правильные ответы – Б (Эмпайр Стейт Билдинг) и А (Каботажем).

ЧЕМПИОН ШОССЕ



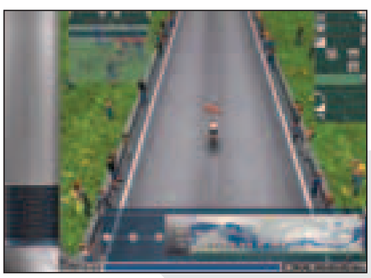
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Pro Cycling Manager
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	management
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Focus Home Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cyanide Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/pcm

■ РЕЗЮМЕ:

Безусловно, лучший менеджер велосипедного спорта – продуманный до мелочей и фантастически сложный.





Думаете, легко быть менеджером команды велосипедистов? Для начала придется разобраться с парой тысяч деталей для велосипедов. Потом можете приступать к знакомству со спортсменами. И будьте внимательны – следить нужно даже за их психическим равновесием, проводя с ними задушевные беседы. Впрочем, они пригодились бы и вам – от индивидуальных программ тренировок, изучения новых этапов и просмотра сотен деловых писем крыша поедет и у самого тренера… И не надейтесь отдохнуть во время заезда. Кто же еще будет решать, когда гонщикам выпить водички, а когда ускориться или сбросить темп? Страшно подумать, чего стоил локализаторам качественный перевод всех этих таблиц, на изучение которых вам предстоит потратить пару недель. ■

ВТОРАЯ МИРОВАЯ: ДОРОГА НА БЕРЛИН



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Moscow to Berlin
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Monte Cristo
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Reality
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/rtb2ww

■ РЕЗЮМЕ:

Средней руки стратегия на тему Второй мировой. Такая же безликая, как и ее собратья по движку.





Излюбленный движок творцов из Digital Reality виден за версту – знакомые нелепые флаги на танках и долговязые солдатики ничуть не изменились со времен выхода D-Day. Еще в наследство проекту досталась неплохая модель повреждений техники и правдоподобное поведение пехоты. Новыми оказались лишь двадцать среднего размера карт. И если бы не жесткая сюжетная линия да дюжая фантазия дизайнеров – именоваться игре банальным дополнением. Хотя посреди очередной продуманной и интересной миссии вам запросто могут предложить расчищать минное поле танками или воевать с тяжелой артиллерией двумя самоходками. «Дорога на Берлин» – слегка зачерствевший кусок хлеба для изголодавшихся по стратегиям геймеров. ■

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ



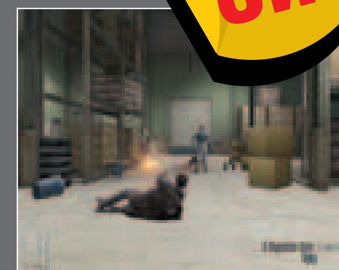
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Max Payne 2: The Fall of Max Payne
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Rockstar Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С» / «Логрус»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Remedy Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

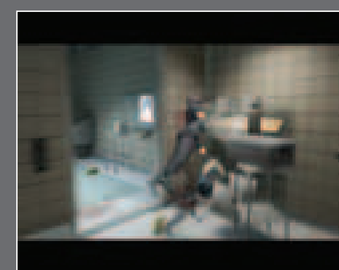
■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

■ ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/maxpayne2

■ РЕЗЮМЕ:

Неплохое продолжение нашумевшей игры. Сюжет вгоняет в депрессию, зато какие перестрелки!







Он влетел комнату, словно истребитель на бреющем полете, – молниеносно и вместе с тем плавно, успев выпустить две обоймы в застывших противников. Закончив полет головой в стенке, он пробурчал пару проклятий и методично расстрелял остальных в фирменном режиме «сло-мо». Мусор и пустые бутылки красиво разлетались по комнате, трупы врагов застывали в немыслимых позах, а грязный плащ героя колыхался в такт бегу. Такая вот она – романтика по Максу Пэйну… Сценаристы не стали выдумывать ничего нового и вылили на нас очередную порцию тягостных воспоминаний. Избитые фразы, потертые комиксы и заведомо печальный конец – все на месте. А на закуску нас ждут прогулки по замутненному разуму героя. Мозг параноика – то еще местечко… Хвала российскому переводу, теперь любой разберется в «истории болезни». Да и озвучены диалоги почти безупречно, хотя и не обошлось без цензуры. Зато отвести измученную душу герой сможет по полной программе. Дизайнерский труд вкупе с новым физическим движком не перестают радовать глаз. Четкие текстуры, продуманные до мелочей декорации и разлетающийся от очередного взрыва интерьер – вот ради чего стоит возвращаться в мир Пэйна. В котором, как и прежде, можно часами напролет выпрыгивать из-за углов, наслаждаться фирменным режимом bullet-time и пытаться хоть что-то понять в этой бредовой истории… ■


В ПРОДАЖЕ
С 22 ФЕВРАЛЯ
sync
50
БОЛЬШЕ БЕНА
ЛЮДИ УЖЕ ЭТО СДЕЛАЛИ!
ОРУЖИЕ БУДУЩЕГО
ЗАЩИТИ СВОЙ ДОМ
ТАТУ
СМЕРТЬ ИМ НЕ К ЛИЦУ
Техника
Ferrari,
Maserati,
Bentley
Спорт Здоровье Техника Машины
ЖУРНАЛ ДЛЯ МУЖЧИН,
ЖИВУЩИХ В МИРЕ ТЕХНИКИ
ТАТУ В МОРГЕ: ЭКСКЛЮЗИВНО О ГЛАВНОМ
СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ-XXI МЕЛ ГИБСОН ОТДЫХАЕТ
КОЛЕСА ТВОЕЙ МЕЧТЫ НОВИНКИ ИЗ ДЕТРОЙТА
ГАДЖЕТЫ НА ВСЕ СЛУЧАИ ЖИЗНИ
СИЛЬНЫЕ ЖЕНЩИНЫ
СМЕШНЫЕ МУЖЧИНЫ
И ГРЯЗНЫЕ СПОРТСМЕНЫ



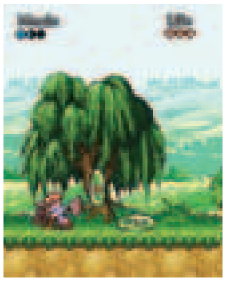
НОВОСТИ

Скоро мобильная связь станет немного удобнее

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru

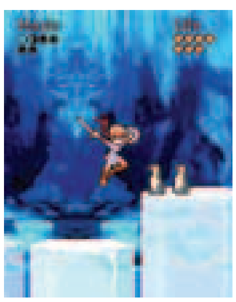


НОВАЯ МОБИЛЬНАЯ RPG



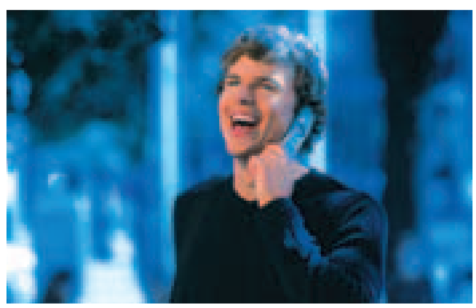
Компания Alten8 совместно с Blossom Soft на днях анонсировали свой первый проект для мобильных телефонов. Амбиций у разработчиков – хоть отбавляй. Они сразу же заявили об уникальности этой игры и своем намерении закрепиться на мировом рынке. Впрочем, одного взгляда на Oracle достаточно, чтобы им поверить. Этой удивительной графикой, по заверениям разработчиков, смогут насладиться обладатели практически любого аппарата. А вот о содержании таинственного продукта информации практически нет. Известно только, что при столь очевидном внешнем сходстве с классическим платформером нас ожидает самая настоящая RPG. Хотя примерно через месяц нам все же обещают пролить свет на эту загадочную игру.■



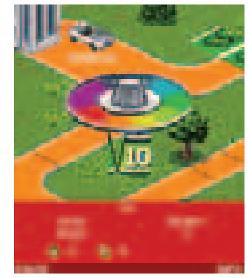


БЕСПЛАТНЫЕ ВХОДЯЩИЕ

Отечественная мобильная связь сделала небольшой, но очень приятный шаг вперед. На днях Государственная Дума наконец приняла в третьем чтении поправки в закон «О связи», отменяющие плату за входящие телефонные звонки. Причем ни один из депутатов не проголосовал «против». Редкое единодушие легко объяснимо. Действительно несправедливо платить деньги за то, что кто-то решил позвонить вам на мобильный телефон с городского. И вполне естественно, что это давно стало считаться дурным тоном.
По обновленному закону «не подлежит оплате телефонное соединение, установленное в результате вызова другим абонентом, за исключением случаев, когда оно установлено при помощи телефониста и с оплатой за счет вызываемого пользователя». Проще говоря, вам больше не придется платить деньги за чужие звонки. Поправки должны вступить в силу 1 июля этого года. Неизвестно, станет ли после этого мобильная связь действительно дешевле, но гораздо удобнее – несомненно. ■

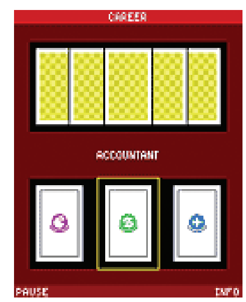


ИГРА В ЖИЗНЬ



Представьте себе настольный вариант Sims, да еще портированный на мобильные телефоны. Не получается? А компания iFone уже заканчивает работу над своим новым шедевром – Game of Life. Вместо кубиков – разбитый на деления барабан, на месте фишек – игроки в шикарных авто. Передвигаясь по игровому полю, они будут приобретать недвижимость, компании и даже различные страховые полисы. Попахивает «Монополией»? Едва ли. Перемещаясь из ячейки в ячейку, ваш герой успеет жениться, обзавестись детьми и с почестями уйти на пенсию. На самом деле правила огромны, и вам будет о чем призадуматься. Нам даже обещают десяток встроенных мини-игр. Зато победитель определяется, как всегда, элементарно – по размеру банковского счета на финише. ■





ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ИГРУ

ОТПРАВЬТЕ НА УКАЗАННЫЙ КОРОТКИЙ НОМЕР (НЕЗАВИСИМО ОТ ОПЕРАТОРА) SMS С СООТВЕТСТВУЮЩИМ ЕЙ КОДОМ.

PLAYMOBILE портал мобильных игр

Все о мобильных играх http://playmobile.ru/games

Мы благодарим компанию «ПлейМобайл» за помощь в подготовке рубрики.
Подробная инструкция по настройке WAP находится на диске.

EMPIRE EARTH

122481096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V600
Motorola V620
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Samsung D500
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E820
Samsung X450
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ВОИН Ю

129543096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6620
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E720
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X450
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

BLACK OPS

141152096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Motorola V635
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 5140
Nokia 6230
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7260
Nokia 7610
Nokia 7650
Nokia N-Gage
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K508i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i

TRANSFORMER

139836096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola PEBL-V6
Motorola RAZR-V3
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7270
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung C100
Samsung D500
Samsung E630
Samsung E720
Samsung E800
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z600

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ – БИТВА НАД КОРУСКАНТОМ

115475096

Motorola RAZR-V3
Motorola RAZR-V3i
Motorola V300
Motorola V600
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 6230
Nokia 6600
Nokia 6620
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E720
Samsung Z100
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K300
SonyEricsson K300i
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K508i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson S700i
SonyEricsson V800
SonyEricsson W900i
SonyEricsson Z1010

RIKKI THE DWARF

141153096

Motorola C650
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V535
Motorola V600
Motorola V635
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 3230
Nokia 3650
Nokia 3660
Nokia 5100
Nokia 5140
Nokia 6100
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6230i
Nokia 6260
Nokia 6600
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 6630
Nokia 6670
Nokia 7210
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7270
Nokia 7610
Nokia N-Gage
Samsung D500
Samsung E300
Samsung E810
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens SL65
SonyEricsson K500
SonyEricsson K500i
SonyEricsson K508i
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson V600
SonyEricsson V800
SonyEricsson W800i
SonyEricsson Z1010

МАСЯНЯ И ХРЮНДЕЛЬ НА СКЕЙТЕ

118562096

Motorola C380
Motorola C650
Motorola E398
Motorola V180
Motorola V220
Motorola V300
Motorola V500
Motorola V600
Nokia 2650
Nokia 3100
Nokia 3200
Nokia 3220
Nokia 6020
Nokia 6100
Nokia 6200
Nokia 6220
Nokia 6230
Nokia 6610
Nokia 6610i
Nokia 7210
Nokia 7250
Nokia 7250i
Nokia 7260
Nokia 7650
Samsung C100
Samsung C110
Samsung E330
Samsung E630
Samsung E700
Samsung E710
Samsung E800
Samsung E820
Samsung X100
Samsung X450
Samsung X460
Samsung X600
Siemens C65
Siemens CX65
Siemens M65
Siemens S65
Siemens SL65
SonyEricsson K700
SonyEricsson K700i
SonyEricsson K750
SonyEricsson T610
SonyEricsson T630
SonyEricsson Z1010
SonyEricsson Z600

EMPIRE EARTH

РАЗРАБОТЧИК:	Sunset Wireless
ЖАНР:	strategy
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.sunsetwireless.fi

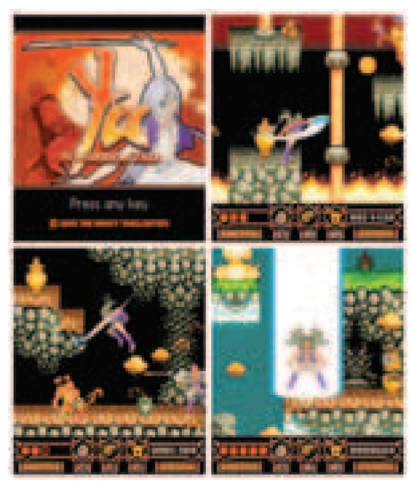
Жанр глобальных стратегий прочно обосновался на мобильной платформе. А чем больше примеров для сравнения – тем серьезнее и требования к очередной игре, особенно с таким громким именем. В глаза сразу бросается необычная графика. С одной стороны, простенький рельеф и плоские модели довольно плохо создают трехмерный эффект. Зато появилась возможность хорошо прорисовать юниты, что способствует их идентификации. Управлять своим воинством проще простого – любое действие можно совершить буквально одним пальцем. Конечно, если у вашего аппарата есть джойстик. Да и спешить особо некуда – пошаговый режим позволяет хорошенько продумать каждое действие.
Дел же будет предостаточно. Как и в компьютерном оригинале, нашему народу предстоит пройти через четыре исторические эпохи. Вместо обработки дерева и железа он начнет добывать нефть и плутоний, сменит копья и луки на тактические бомбардировщики, но войны никуда не денутся.
Перво-наперво нужно захватить нейтральные строения, развернуть приличную базу и начать добычу ресурсов. Собственно, вы заранее будете знать, какими финансами располагаете на миссию. И только вам решать – закупить на них дюжину новых танков или понаделать различных апгрейдов. А их здесь хватает. И, выбирая их с умом, можно серьезно увеличить мощь своей армии. Ведь каждый из тринадцати типов боевых юнитов обладает пятью различными характеристиками. Хотя толщина брони и сила атаки ценятся превыше всего. Ваша главная задача – найти оптимальный баланс между нападением, защитой и эффективной добычей ресурсов.
Так что у этой игры есть все, чтобы именоваться добротной стратегией. Включая длинную кампанию, одиночный режим и возможность сыграть с живым соперником на одном телефоне. ■



ВОИН Ю

РАЗРАБОТЧИК:	Sunset Wireless
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.sunsetwireless.fi

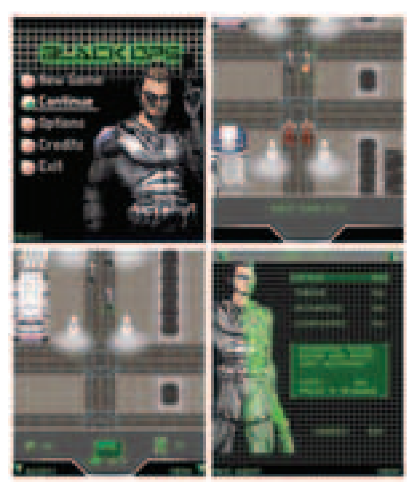
Сюжет игры можно без тени сомнения отправлять на конкурс самых банальных историй. Жил себе простой крестьянин, растил рис, брал уроки кун-фу и ни в чем дурном замечен никогда не был... До тех пор пока какие-то преступные элементы не убили любимого учителя. Наскоро переквалифицировавшись в беспощадного воина, герой отправляется рубать нехорошую банду в мелкий винегрет. Без комментариев.
Зато все остальное в этой игре – практически идеально. Одного взгляда на скриншоты достаточно для хорошей оценки. Уровни немного мрачноваты, но прорисованы до мелочей, особенно удались многочисленные враги и анимация боя. По количеству приемов наш отважный Ю вообще может потягаться даже с Принцем Персии. Двойные прыжки, подкаты, удары мечом в разные стороны и десяток бомб за пазухой – не запутайтесь в кнопках...
Конечно, все действия очень удачно распределены по клавишам телефона, но уж больно сложные пируэты приходится проделывать в некоторых схватках. Враги не дают спуску и вынуждают выкладываться на полную катушку. Хотя основная наша цель – дойти до выхода в каждой из семи миссий. В принципе, это можно сделать и мирным путем, нам бы только добраться до не в меру упитанного босса...
Я бы сказал, что за последнее время это одна из самых сложных игр для телефонов. С другой стороны, она гарантирует вам несколько часов удовольствия. ■



BLACK OPS

РАЗРАБОТЧИК:	Sunset Wireless
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.sunsetwireless.fi

Многие легендарные игры так и не находят достойного воплощения в сиквелах. Поэтому вдвойне приятно видеть их на мобильной платформе. С первых же секунд становится ясно, что проект практически скопирован со старушки Syndicate Wars.
Нам выдают бригаду киборгов и чемодан денег на их модернизацию. Вы можете сразу же создать одного «супермена» или довольствоваться командой из четырех средней руки бойцов. К сожалению, приказы не требуют дополнительного подтверждения, поэтому, перепутав кнопку, можно запросто продать новенькую оптику. Будьте бдительны...
Покончив с финансами, мы попадаем в знакомый мир киберпанка, коррупции и уличного беспредела. Хотя похищать людей, красть информацию и заниматься прочей шпионской деятельностью мы не будем. Достаточно вырезать всех врагов на карте. Только не думайте, что это так просто. Даже первая миссия далась мне только с третьего раза. Сражения проходят в пошаговом режиме. Чем совершеннее киборг, тем больше у него очков действия. А от упомянутой выше оптики напрямую зависит точность стрельбы. Хотя вы всегда можете просто окружить врага или, стремительно подбежав к нему, выстрелить наверняка. Причем и противник не брезгует подобными приемами. Пошаговых тактик в мире киберпанка на мобильных телефонах еще не бывало. И эта игра достойно открывает жанр. Вот только интересно, кто придумал одевать врагов в серое на таких-то картах... ■



TRANSFORMER

РАЗРАБОТЧИК:	Net Lizard
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://netlizard.net

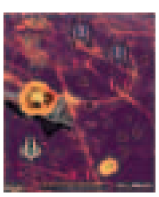
Интересно, задумывались ли авторы «Терминатора», что будут делать машины после уничтожения человечества? Правильно, воевать дальше! Друг с другом... Наш робот запрограммирован уничтожить определенное количество врагов в каждом секторе. С виду – банальный Deathmatch, на самом деле – весьма необычный платформер.
Все пятнадцать уровней связаны в один большой мир, и иногда придется даже возвращаться назад, чтобы отпереть очередной барьер. Сектора поделены на три типа местности – равнины, вода и воздушные пространства. Наш робот способен мгновенно адаптироваться к каждой, то превращаясь в настоящую субмарину, то летая с помощью специальных двигателей. Но трансформироваться можно только в специально отведенных местах. Так что, решив искупаться в стандартном доспехе, вы только пополните склад металлолома. Парить в небесах тоже нужно с умом – топливо не безгранично, а приземлиться нельзя.
Вот чего игре действительно не хватает – это внушительного арсенала. Боевые роботы мы или кто? Все три вида оружия и аптечки мы обычно подбираем с поверженных противников. А к концу игры придется еще и экономить боеприпасы – ракеты имеют свойство заканчиваться.
Зато графическое оформление никого не оставит равнодушным. Одно слово – травка зеленеет, солнышко блестит. Видимо, машины ударились в экологию и в срочном порядке превратили планету в рай земной. Так или иначе, от идеально прорисованных машин и красивых задников глаз не оторвать. При этом анимация им нисколько не уступает по качеству и ничуть не притормаживает игру, хотя взрывы и лазерные лучи не покидают экран ни на секунду. Transformer – поистине образцовый шутер, который проходится на одном дыхании. ■



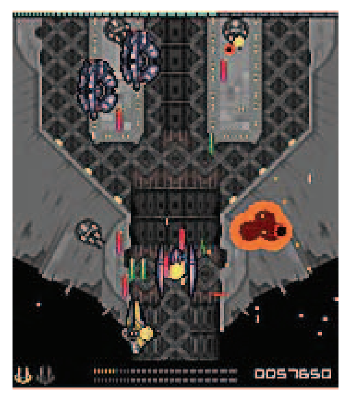
ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ: БИТВА НАД КОРУСКАНТОМ

РАЗРАБОТЧИК:	THQ wireless
ЖАНР:	shooter
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://thqwireless.com



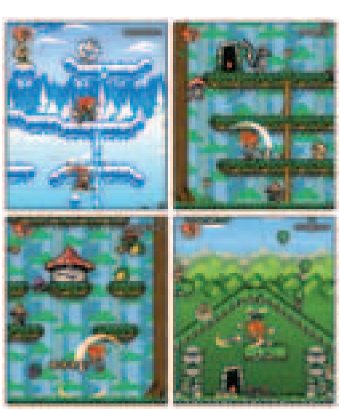


Используя лицензию Лукаса по полной программе, «мобильные» разработчики уже успели отметиться практически во всех жанрах. На этот раз нам предлагается посидеть за штурвалом истребителя и поучаствовать в грандиозной космической битве из фильма. В THQ wireless всегда умели делать игры красиво, но постоянно забывали о чем-нибудь важном. Так и в этот раз – под нами проплывают огромные корабли, кругом мельтешат враги и гремят взрывы... Загляденье. Но изюминка любого скролл-шутера – набор разнообразных убийственных средств. А в этой игре он исчерпывается лазером. Собирая бонусы, можно сделать его чуть быстрее и сильнее – но не более того. Хотя в фильме вооружение тоже было довольно скудным. Сам же игровой процесс проблем не вызывает, позволяя с легкостью расправляться с врагами. В результате перед нами довольно красивый, в меру продуманный, но чересчур однообразный скролл-шутер. Хотя лишний балл он и заработал за отличную музыкальную тему из заставки оригинального фильма. ■



RIKKI THE DWARF

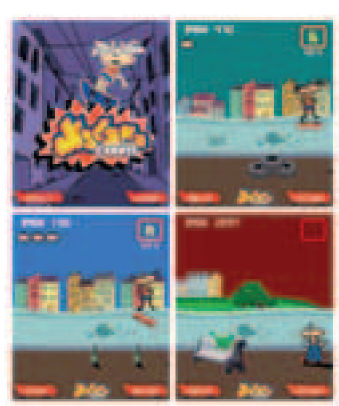
РАЗРАБОТЧИК:	Telcogames
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	5
СТОИМОСТЬ:	3 доллара
ОНЛАЙН:	http://www.playmobile.ru



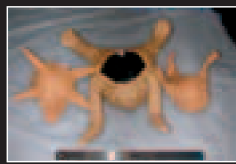
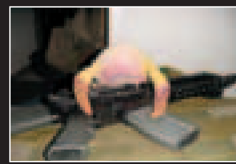
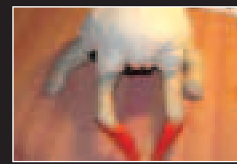
Никогда не переходите улицу на красный свет, не пилите лобзиком бомбы и не крадите у гномов коз – результат будет примерно одинаковым. Спасая кормилицу, герой должен пройти через пять разных миров, разбираясь со злобными боссами и их подручными. Процедура фермерского правосудия довольно однообразна – стукнули молотом, бросили подальше, забрали получившийся из супостата фрукт. Зато уровни действительно сделаны от души – яркие краски, мультяшная анимация, два десятка самых разнообразных тварей – от скунсов-переростков до сумасшедших эльфов на лыжах. Многоуровневые лабиринты не дадут вам скучать часов пять. Отличный платформер! ■

МАСЯНЯ И ХРЮНДЕЛЬ НА СКЕЙТЕ

РАЗРАБОТЧИК:	Newground
ЖАНР:	action
ОЦЕНКА:	4
СТОИМОСТЬ:	5 долларов
ОНЛАЙН:	http://www.playmobile.ru



Едва ли все смогут по достоинству оценить обшарпанный стиль игры. Зато поклонники Куваева его непременно признают и с руками оторвут игру у сообразительных украинских разработчиков. Но я на всякий случай все же расскажу, что это за симулятор скейтборда... Не ждите от замученных нарзаном и бесконечными «съемками» Масяни и Хрюнделя высшего пилотажа. Эффектно крутить доской в воздухе они, конечно, умеют. Но ваша главная задача – вовремя перепрыгивать тонны питерского мусора, забытых вещей и обычные лавочки – самое, между прочим, гадкое препятствие в игре... Игра довольно симпатична и может увлечь на час-другой, не больше. Хотя фанатская душа – потемки... ■

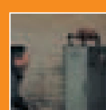
У НАС ЗАВЕЛИСЬ КРАБЫ!

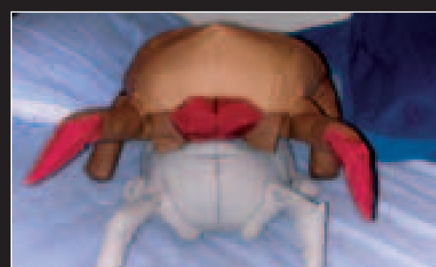
Крабы детям...

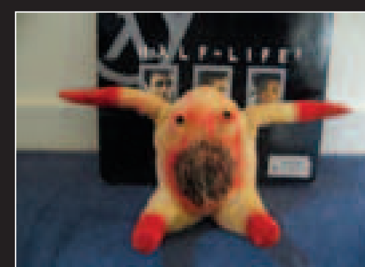
В нашем новогоднем спецрепортаже вы могли заметить различные фигурки персонажей из игр. Большая часть из них продается уже в готовом виде. Исключение – наборы «собери сам» (garage kits), которые придется покрасить, а иногда и «тщательно обработать напильником». Ни в коем случае не собираюсь преуменьшать увлекательность и трудоемкость этого занятия, но отмечу, что это – именно сборка. Если душа просит творчества, а кошелек не позволяет потратиться ни на детали, ни на краски (и еще десяток интересных приспособлений), проявить свою геймерскую фантазию можно с помощью подручных материалов. Понадобится любая ткань, иголка, нитки и 5–8 часов упорства. Будем шить безобидного ручного headcrab'a, который на манер Ламар из Half-Life 2 поселится в доме.

Кроме материалов пригодится план будущих действий. А именно – выкройка, нарисованные на бумаге детали. Владелец ресурса 3d2toy.com SlashAndBurn уже приготовил все необходимое.

3D2TOY.COM









СУЩЕСТВУЕТ НЕСКОЛЬКО ВЕРСИЙ HEADCRAB'А, РАЗЛИЧАЮЩИХСЯ СЛОЖНОСТЬЮ ИСПОЛНЕНИЯ.

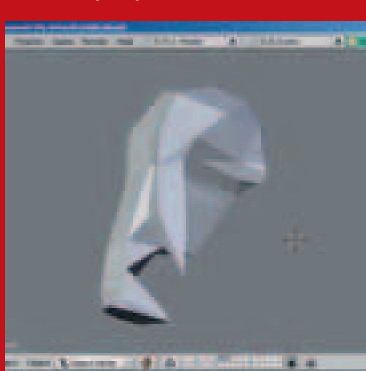
Как это получается?

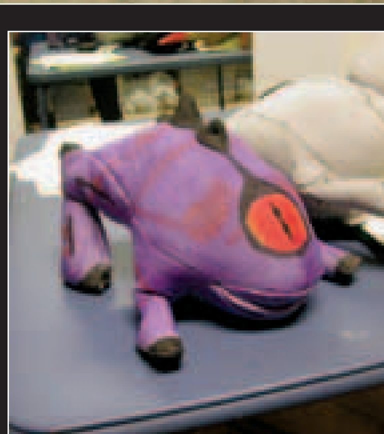
- Возьмите pdf-файл с выкройкой с сайта или нашего диска и распечатайте его.
- Вырежьте детали по контуру.
- Перенесите выкройку и все значки (цифры и буквы) на ткань. При перерисовке старайтесь размещать детали друг от друга не ближе, чем 2–3 сантиметра.
- Выкройка рассчитана только на половину игрушки. Другая получится, если перевернуть бумажную деталь напечатанной стороной вниз. Обозначьте «нормальные» и зеркальные части разными буквами, чтобы не запутаться.
- Разрежьте ткань, сделав сантиметровый отступ от контура.
- Сшейте детали сторонами, имеющими одинаковое обозначение.
- Выверните игрушку, набейте ее чем-нибудь мягким и зашейте последний оставшийся шов.



О пользе 3D

Что такое 3D-модель? Несколько полигонов, то есть многоугольников. А что такое выкройка? Да то же самое! Несложные персонажи трехмерных игр просто обречены стать мягкими игрушками. Задача энтузиаста – разобрать модель, упростить ее и, соблюдая пропорции, перенести на бумагу.





Автор:
Матвей «hate008» Булохов
hate008@gameland.ru



Маленькие хитрости

Описание не выглядит сложным. На самом деле в этом процессе есть огромное количество тонкостей.

- Убедитесь, что ваш карандаш или ручка оставляют след на выбранной ткани. Можно воспользоваться портновским мелком или заостренным куском мыла, но будьте готовы к тому, что обозначения быстро сотрутся.
- Перерисовывайте очень аккуратно: чем точнее будут линии, тем меньше сложностей возникнет при сборке.
- Изучите надписи на выкройке. Словом «Reverse» (вывернуть) обозначается последний шов. Еще там отмечено, к какой части игрушки относится та или иная деталь.
- Не делайте вторую деталь с обозначениями, начинающимися с минуса («-A6, -A7»). Она – центральная.
- Следующий краб – всегда лучше предыдущего. Если вам понравится, не постесняйтесь заглянуть если не в магазин «Ткани», то хотя бы в шкаф со старыми вещами. Повинуясь фантазии создателя, новая зверюга может зарасти искусственным мехом, заблестеть черными кожаными боками или покрыться цветочками, «заразившись» у ненужной наволочки.
- Очень помогут в этом начинании электроножницы и швейная машинка. А близкие люди, умеющие ими пользоваться, окажутся просто бесценными.



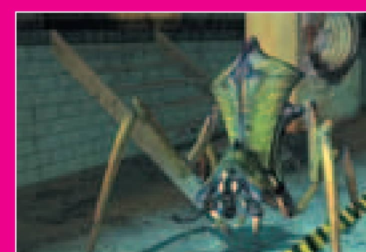


HEADCRAB ТРЕТЬЕЙ ВЕРСИИ (СЛЕВА) – УПРОЩЕННАЯ МОДЕЛЬ ПЕРВОЙ.



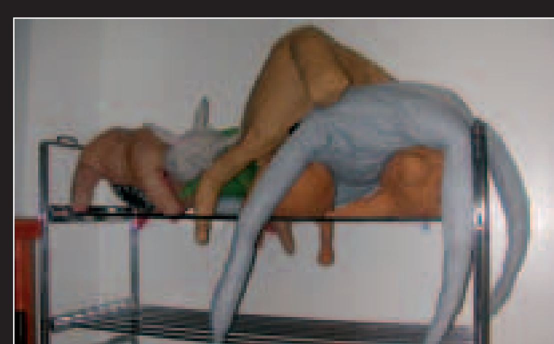
Ant Lion

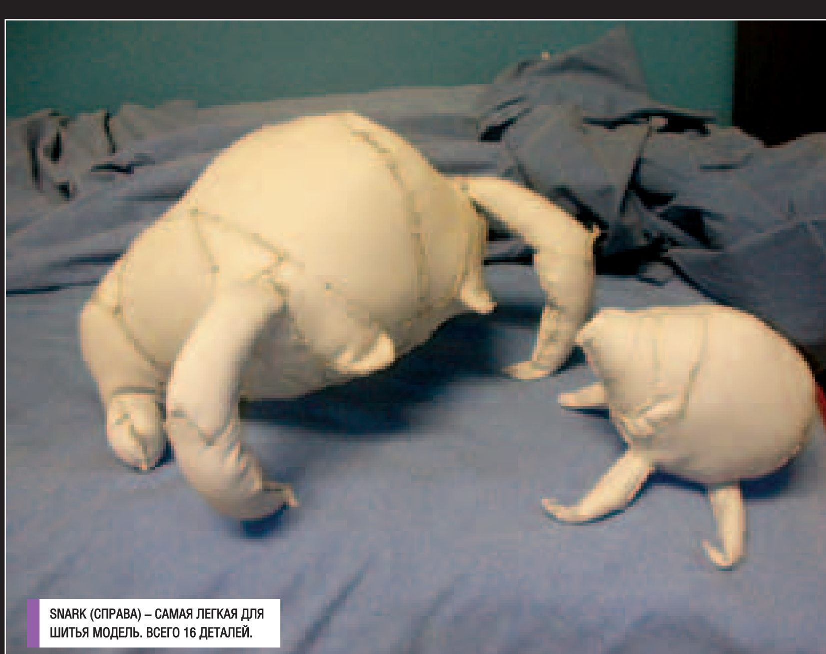
Модель Ant Lion – самая большая и сложная из игрушек. Не удивительно, что никто, кроме неутомимого SlashAndBurn, не смог ее сшить.





Если душа просит творчества, дайте волю фантазии, используя подручные материалы!

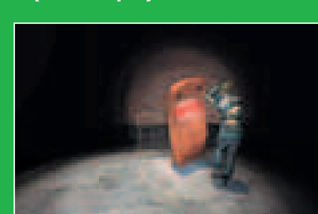


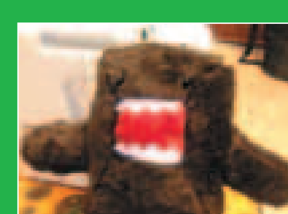


SNARK (СПРАВА) – САМАЯ ЛЕГКАЯ ДЛЯ ШИТЬЯ МОДЕЛЬ. ВСЕГО 16 ДЕТАЛЕЙ.

Domo-kun

Откуда в Half-Life взялся этот персонаж, достоверно неизвестно. Тем не менее, энтузиасты с сайта Half-Life Fallout обнаружили его модель в игре. И вот результат.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

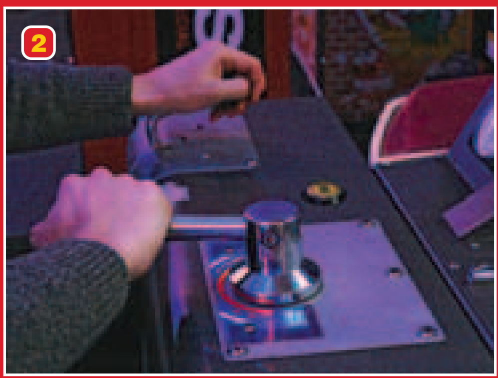
Densha de Go! 2

Этот мир полон загадок. Ни одна игра в сериале Densha de Go! («Поедем на поезде!») не была переведена на английский язык и выпущена за пределами Японии – ведь только жителям Страны восходящего солнца интересно вести составы из Уено в Синдзюку. Тем не менее, факт остается фактом: японский симулятор пассажирского поезда стоит в одном из крупнейших развлекательных центров столицы.

Кто из нас не мечтал хоть раз прокатиться в кабине машиниста? Такое желание понятно и японцам, для которых электрички – один из самых популярных видов общественного транспорта. Это лишь со стороны кажется, что быть машинистом просто. Densha de Go! 2 научит вас водить локомотив по рельсам – но только если вы понимаете по-японски: все подсказки написаны иероглифами и каной. Поэтому мы предлагаем свой мини-гид по токийским электричкам.

Итак, поезд в игровом автомате Densha de Go! 2 управляется с помощью двух ручек, точно таких же, какие укреплены на приборной панели настоящего японского поезда. Слева – аналог автомобильного рычага переключения передач. Справа – ручка газ/тормоз. Кроме того, в нижнюю часть автомата вмонтирована небольшая педаль – это гудок (да, и его тоже нужно будет использовать)! В начале игры вы выбираете тип поезда, которым хотите управлять. Затем указываете один из реально существующих маршрутов и мгновенно оказываетесь на начальной станции. Densha de Go! 2 – не гоночная игра, и задача машиниста – делать все не









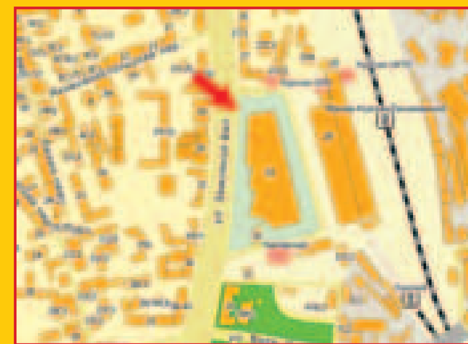
1 ДЛЯ КОНСОЛЬНЫХ ВЕРСИЙ DENSHA DE GO! РАЗРАБОТЧИКИ ДАЖЕ ВЫПУСТИЛИ СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЛЕР, ПОВТОРЯЮЩИЙ КОНСТРУКЦИЮ АВТОМАТА. 2 ЯПОНСКИЕ ПОЕЗДА УПРАВЛЯЮТСЯ ДВУМЯ РЫЧАГАМИ: ОДИН ПЕРЕКЛЮЧАЕТ ПЕРЕДАЧИ (СЗАДИ), ВТОРОЙ ОТВЕЧАЕТ ЗА ГАЗ И ТОРМОЗ (СПЕРЕДИ). 3 НАКОНЕЦ-ТО! ИГРОВОЙ АВТОМАТ С НАСТОЯЩИМ, РАБОТАЮЩИМ СПИДОМЕТРОМ. 4 КРОШЕЧНУЮ ПЕДАЛЬ ГУДКА ЛЕГКО НЕ ЗАМЕТИТЬ.

Скорее в номер!



После трехлетнего перерыва Konami выпускает следующую, девятую версию танцевального автомата Dance Dance Revolution. Машина под названием DDR SuperNOVA будет запущена в США этой весной, чуть позже – в Японии и Европе. И если предыдущие восемь «миксов» во многом повторяли друг друга, то SuperNOVA коснутся, наконец, серьезные изменения: появится «боевой» режим для двух игроков, а танцоры смогут записывать свои достижения на личные магнитные карточки. Всего в DDR SuperNOVA будет более трех сотен песен как на японском, так и на английском языках.

ХОЧУ!



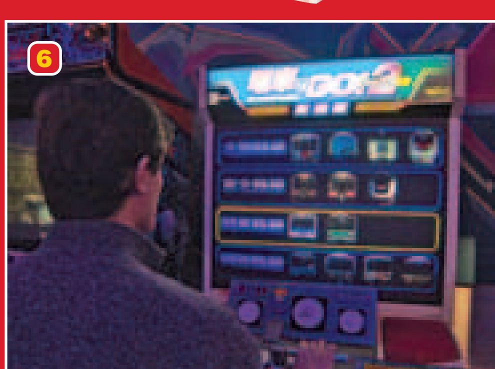
Японская (других не существует) версия чудо-автомата Densha de Go! 2 стоит в московском торгово-развлекательном центре «Атриум» на третьем этаже в фойе кинотеатра «Формула Кино». Сам комплекс находится в двух шагах от станции метро Курская по адресу улица Земляной Вал, дом 33. Кроме Densha de Go! 2 здесь стоят: танцевальная машина Para Para Paradise, гонки Outrun 2, шутеры Virtua Cop 3, The House of the Dead 2, Police 24/7 и многие другие автоматы. Кроме того, в «Атриуме» расположен еще и центр «Атри-Лэнд», где полным полно необычных автоматов. Цена жетона – 30 рублей.



ТАК ВЫГЛЯДИТ ОБЫЧНЫЙ АВТОМАТ DENSHA DE GO! 2. В «АТРИУМЕ» СТОИТ DELUXE-ВЕРСИЯ С ОГРОМНЫМ ЭКРАНОМ И ДИНАМИКАМИ, УКРЕПЛЕННЫМИ БЛИЖЕ К ИГРОКУ.

быстро, а вовремя. Наверху в левой части экрана указано время прибытия; вас оштрафуют, если прибудете слишком поздно или, наоборот, рано. Пассажиры будут недовольны, если поезд слишком резко затормозит или станет чересчур резко разгоняться. На платформе нужно останавливаться точно рядом с указателем первого вагона, не раньше и не позже. Дело осложняется еще и тем, что физика стотонной громады воссоздана с маниакальной точностью: поезд очень медленно набирает скорость и еще медленнее останавливается, и если вы не начнете тормозить где-то за полкилометра до платформы, можете и не мечтать встать там, где нужно. Японские реалии перенесены в игру с любовью и тщанием: все игровые маршруты существуют на самом деле, как и поезда, которые каждый день ходят по тем самым путям и останавливаются на тех самых платформах, которые вы видите в игре. Даже если вы никогда не были в Японии и не интересуетесь проблемами тамошнего общественного транспорта, в Densha de Go! 2 найдется достаточно мельчайших деталей, способных увлечь игрока. Например, когда поезд подъезжает к переезду, машинисту нужно просигналить пешеходам и автомобилистам. Если вы издалека завидите путевых рабочих – прогудите на всякий случай. Подъезжая к мосту или сортировочной станции, обратите внимание на ограничение скорости. Полезно также следить за огнями на путевых светофорах – как правило, они предупреждают о необходимости снизить скорость. Ну а тем, кто никогда не проходил курсы машиниста в Японии, милая проводница подскажет, что нужно делать, прямо во время движения, но, опять же, только на японском языке.

Densha de Go! – удивительный, единственный в своем роде автомат. Авторы игры не пытались как-то приукрасить работу машиниста и пристроить к игре какой-нибудь искусственный геймплей. Вместо этого они построили точные копии японских поездов, засунули их в один игровой автомат и показали, что просто быть машинистом – интересно само по себе. Последняя деталь: помните, как стучат колеса поезда? Когда вы ведете поезд на автомате Densha de Go!, вы не просто слышите его, вы его чувствуете: в сиденье встроен особый вибрационный мотор. ■







6 В ЯПОНИИ ИГРОКИ НА DENSHA DE GO! 2 ВОДЯТ ТЕ САМЫЕ ПОЕЗДА, НА КОТОРЫХ КАЖДЫЙ ДЕНЬ ЕЗДЯТ НА РАБОТУ. 7 ИМЕННО ТАК ВЫГЛЯДИТ НАСТОЯЩАЯ ЯПОНИЯ ИЗ НАСТОЯЩЕЙ КАБИНЫ МАШИНИСТА. 8 ОДНА ИЗ САМЫХ СЛОЖНЫХ ЗАДАЧ - ОСТАНОВИТЬ ПОЕЗД У ПЛАТФОРМЫ ТОЧНО ТАМ, ГДЕ НУЖНО.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Похоже, Россия перестает быть страной, в которую зарубежные гости – ни ногой. Сначала столицу облюбовали туристы, а теперь вот и киберспортсмены из-за бугра заглянули к нам на огонек. Зимний ASUS Cup собрал участников из СНГ, Америки и даже Новой Зеландии. Также в номере: проблемы CPL World Tour, новости WEG 2006.

ASUS Winter Cup 2006

Больше, лучше, ярче – под таким девизом проходил в последние выходные зимы в столичных компьютерных клубах сети Flashback зимний кубок ASUS Open. Шутка ли – помимо увеличившегося почти на $10000 призового фонда, турнир существенно расширил свои географические границы. К традиционным участникам из Украины, Латвии и Беларуси в этот раз присоединились геймеры из Германии, Швеции, Америки и далекой Новой Зеландии. Такое в Москве не каждый день происходит. Более того, приезжие гости не собирались быть в роли туристов и сыграли по-настоящему достойно.

Самой напряженной выдалась дисциплина Counter-Strike 5x5. Чтобы вернуть звание обладателя кубка ASUS, которое на прошлом турнире получили киевляне из A-Gaming, собрались все сильнейшие российские команды. Главным фаворитом, безусловно, считалась Virtus.Pro, выступавшая в своем основном составе (напомним, на летнем этапе победила сборная солянка HiGhTime, представленная четырьмя «виртусами» и pro100.Edzie). Однако уже после дебютного матча против AA.Black, завершившегося вничью, стало ясно, что VP находится сейчас не в лучшей форме. Других сенсаций первый групповой этап не принес. Зато уже в следующем туре один за другим повылетали знаменитая ForZe, чемпионы Беларуси и Латвии – Tarantul и Eclipse соответственно и, как ни прискорбно для большинства отечественных болельщиков, Virtus.Pro. Последняя в принципиальной битве не справилась с St Islanders из Санкт-Петербурга (14:16 на de_train). Дальше – интереснее. Питерцы крупно сливают A-Gaming, и в полуфинале встречаются две российские и две украинские команды. Несмотря на то что «дома и стены помогают», москвичи из Begrip и Rush3D не смогли остановить разошедшихся не на шутку братьев-славян и проиграли своим соперникам с одинаковым счетом 1:2 по картам. В матче же за первое место Pro100 победила земляков из A-G.

Своеобразным повторением осеннего ASUS Cup 2005 получились состязания по Quake 4. Чемпионский титул без особых проблем завоевал Cooller, уступивший по ходу турнира лишь на одной карте (11:12 на TMP Lost Fleet) киевлянину Hunter'у, ставшему, как и несколько месяцев назад, вторым. В финале же Куллер был явно сильнее – счет 14:9 (Phrantic) и 17:14 (LF) говорит сам за себя. Третье место занял Jibo, а четвертое – Hamzik. Немец российского происхождения по кличке Diablo пробился в восьмерку сильнейших, а представители Северной столицы, LeXeR и CaS, даже не вошли в итоговую десятку. ■



БОЙЦЫ ИЗ RUSH3D ПЕРЕД ПОЛУФИНАЛОМ ПРОТИВ A-GAMING.



LEXER НЕ ПРОБИЛСЯ ДАЖЕ В TOP 10.



ЕСЛИ В QUAKE III ДЖИБО ЕЩЕ МОГ ОБЫГРАТЬ COOLLER'А, ТО В Q4 У НЕГО НЕ БЫЛО НИ ЕДИНОГО ШАНСА.

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS WINTER CUP 2006:

Counter-Strike 5x5:
1 место – **pro100** (Украина) – 110000 рублей;
2 место – **A-Gaming** (Украина) – 70000 рублей;
3 место – **Begrip** (Россия) – 40000 рублей;
4 место – **RuSh3D** (Россия) – 30000 рублей.

Quake 4 1x1:
1 место – **Cooller** (Россия) – 55000 рублей;
2 место – **Hunter** (Украина) – 40000 рублей;
3 место – **Jibo** (Россия) – 25000 рублей;
4 место – **Hamzik** (Россия) – 15000 рублей.

На диске к журналу ищите наиболее интересные демо-записи с турнира.



A-GAMING НЕ СМОГЛИ ПОВТОРИТЬ СВОЙ ТРИУМФ ОСЕННЕГО ASUS'А, ЗАНЯВ ЛИШЬ ВТОРОЕ МЕСТО.

ASUS VIA Chrome Female Cup

Параллельно с мужскими зарубами в клубе Flashback-2 прошло мероприятие, ставшее изюминкой всего ASUS Winter 2006. А именно – турнир по Q4 исключительно для представительниц прекрасного пола, организованный при поддержке компании VIA. Девять прелестных леди разыграли между собой 6 тысяч долларов и право называться самой крутой дуэлянткой. Между прочим, одна из участниц, американка Missy, была победительницей мирового первенства по версии Quake Con – на него россиянки не попали из-за проблем с документами. Теперь же чемпионка сама приехала в Москву, и наши девчонки просто не имели права на поражение. Чья школа сильнее, стало ясно уже в первом раунде, в котором три иностранки дружно уступили своим соперницам, хотя разрыв в счете в большинстве поединков был минимальным. К финалу лузеров борьбу продолжали исключительно геймерши, представлявшие бывший СССР. В итоге же главный приз в размере $3000 достался Quetz из Питера, одолевшей 2:1 по картам знаменитую Barbie. Третье место заняла Fly CC из Украины. ■

РЕЗУЛЬТАТЫ ТУРНИРА ПО QUAKE 4:

1 место – **Quetz** (Россия) – $3000;
2 место – **god-Barbie** (Россия) – $2000;
3 место – **Fly CC** (Украина) – $1000;
4 место – **god-Missy** (США).



QUETZ И COOLLER – ПОБЕДИТЕЛИ ЖЕНСКОГО И МУЖСКОГО ТУРНИРОВ ПО QUAKE 4 В РАМКАХ ASUS WINTER 2006.

На нашем DVD

Коллекция демо-записей с ASUS Winter Cup 2006, SHG Counter-Strike Open, digiLAB и ESL Pro Series 8, ролики Quake 4 с Clanbase Euro Cup, Virus Cup 1x1 и SK King of the Hill, риплеи с WC3L #9, Nations Cup, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

Широкоформатный ЖК-монитор от ASUS

Компания ASUS, успешно войдя на рынок мониторов с линейкой своих симпатичных 17-дюймовых моделей, решила предложить и кое-что более серьезное. Увеличение диагонали – тенденция неизбежная, поэтому на суд геймерской общественности представили 19-дюймовый дисплей PW191. Что же он собой представляет? Во-первых, у него широкоформатная матрица с соотношением сторон 16:10. Вы, наверное, обращали внимание, насколько ярче впечатление от просмотра фильма в кинотеатре по сравнению с обычным телевизором? Во многом это обусловлено и большей шириной экрана – благодаря периферическому зрению, нам легче поверить в реалистичность происходящего. Новинка от ASUS неплохо подойдет не только киноманам, но и геймерам – ведь сегодняшние игры по своей кинематографичности уже приближаются к фильмам. Второе, что отличает ASUS PW191, – технология Splendid Video Enhancement. Эта система увеличивает глубину и интенсивность цветов, а усовершенствованный алгоритм обработки элементов изображения позволяет контролировать качество картинки на отдельных участках, причем в каждой точке экрана производится оптимальная для человеческого глаза настройка цветов. В зависимости от типа приложений (игры, видео, или, например, текстовый редактор), вы можете быстро выбрать необходимый режим изображения из пяти предустановленных. Кроме того, память устройства сохранит три варианта настройки цветопередачи, что пригодится при работе с графикой. Матрица монитора обладает контрастностью 600:1, яркостью 330 кд/кв.м и временем отклика 8 мс. Если вы планируете установить эту модель в офисе и места под дополнительные колонки будет не хватать, то весьма кстати придутся встроенные стереодинамики с выходом для наушников. Подключать ASUS PW191 можно как по цифре (разъем DVI-D), так и с помощью аналогового кабеля (D-Sub). Гарантия Zero Bright Dot позволит вам не волноваться при покупке и дальнейшем использовании PW191 – если в течение года на экране обнаружится хотя бы одна «битая» точка, монитор будет заменен. ■



CPL World Tour отменен

Событие, ради которого огромное количество дуэлянтов со всего мира вернулось к тренировкам и в принципе решило познакомиться с киберспортом, в последний момент сорвалось. Речь идет, конечно же, об амбициозном World Tour от американской лиги CPL. Многие геймеры до сих пор помнят драматичный финал между Fatal1ty и Vo0 в Painkiller, состоявшийся в декабре минувшего года, и, казалось бы, новый сезон подарит зрителям еще больше ярких боев, теперь уже в Quake 4. Однако за три месяца до старта генеральный спонсор соревнований, компания Intel, неожиданно передумала поддерживать турнир – и его пришлось попросту отменить. Возможно, данное решение связано с неудачным прошлым опытом. Ведь в PK, несмотря на обширное промо, играло и участвовало в мероприятии от силы 50 человек, что вряд ли понравилось устроителям. Логичное последствие неразумного выбора дисциплины – спонсор остался неудовлетворенным и не пожелал идти на новый риск. Ведь если один только призовой фонд миллион долларов, можно представить размер общего бюджета проекта. Решение Intel также сказалось и на предстоящем регулярном чемпионате Summer 2006. Вместо заявленных $300000 на Counter-Strike и $200000 на Quake 4 суммы победителей составят $150000 и $75000 соответственно. Дирекция CPL же, чтобы сохранить лицо, в качестве компенсации анонсировала непонятные на данный момент состязания под названием World Series of Video Games, про которые известно лишь то, что в список номинаций включено нечто консольное на платформе Xbox 360. На этом подробности о WSVG заканчиваются. ■



CPL WORLD TOUR ПРИКАЗАЛ ДОЛГО ЖИТЬ.

Virtus.Pro на WEG 2006



CATCH-GAMER (НОРВЕГИЯ) – БРОНЗОВЫЙ ПРИЗЕР WEG 2005 SEASON 3.

Определились участники четвертого сезона престижного чемпионата World e-Sport Games. За звание лучшей команды мира по Counter-Strike сразятся: Project (Южная Корея), wNv (Китай), compLexity (США), 4K (Англия), SK (Швеция), NoA и Catch-Gamer (обе – Норвегия), а также – внимание! – россияне из Virtus.Pro. После длительных переговоров с организаторами москвичи получили право на участие и в начале апреля отправятся на месяц в Азию, где будут жить, тренироваться и, конечно же, пытаться отхватить кусочек от призового фонда в размере $100000. Также стали известны восемь счастливчиков, которые примут участие в дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne. От Европы приглашены лишь двое дуэлянтов, Grubby (Голландия) и ToD (Франция). Противостоять им будут корейцы GoStop, Sweet, Zacard и Spirit_Moon и китайцы Sky и xiaOt. Россиянин Deadman, плохо зарекомендовавший себя на WEG 2005 Season 1, оказался не у дел. ■

Квоты на ESWC 2006

Оргкомитет кубка мира Electronic Sports World Cup, который пройдет в Париже (Франция) с 27 июня по 2 июля, сообщил, что чемпионы прошлого года автоматически получают квоты на участие без прохождения отборочных. В их число попал и главный российский дуэлянт Антон «Cooller» Синьгов.

КВОТЫ НА ESWC 2006:

Counter-Strike – compLexity;
Counter-Strike (девушки) – Gx3;
Warcraft III – Grubby;
Gran Turismo 4 – Snake;
Pro Evolution Soccer 5 – ArabianJoker;
Quake 4 – Cooller.

Дополнительно на нашу страну в номинации Q4 выделено 2 путевки, чьи обладатели определятся в результате отборочных. А вот для национальной женской команды по Counter-Strike места на ESWC 2006, к сожаленью, не нашлось, и это притом, что у нас активно играет порядка десяти кланов. С мужским CS сюрпризов нет – одна квота России обеспечена. ■



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: обзор нового патча Quake 4, результаты плей-офф Clanbase Euro Cup, а также тактика Warcraft III: The Frozen Throne.

ОНЛАЙН

Address СИ://НОВОСТИ.ОНЛАЙН/207/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

R&Q 1019

http://andrq.net

Альтернативный пейджер для сетей ICQ от украинских разработчиков. Достоинств у программы много – она очень быстрая, не требует установки и позволяет быть невидимым даже для тех, кто обычно видит вас в «невидимом» состоянии.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1080 Кбайт

«Японские кроссворды»

http://easysoft.altruistic.ru

Столь популярные японские кроссворды теперь можно установить на компьютер и разгадывать прямо в рабочее время или на досуге. Дополнения к этой программе (скины и дополнительные модули) можно скачать с сайта разработчика.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 685 Кбайт

Dedaulus System Cleaner

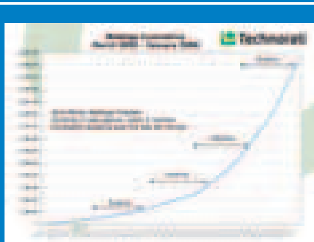
http://www.crazynet.info

Набор инструментов для чистки компьютера от ненужных файлов, битых ссылок в реестре, файлов cookies и т.д. Регулярное использование утилиты позволит освободить место на диске, повысить быстродействие и стабильность ОС.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 1400 Кбайт

ВСЕ >

Эпидемия онлайновых дневников



Специализированный поисковик Technorati (http://technorati.com) снова подсчитал блоги – сегодня в Сети 27.2 миллиона дневников. Это странное хобби становится для многих наркотиком и количество блогов удваивается каждые полгода. Каждую секунду в Интернете появляется по новому дневнику, а каждый час в них прибавляется по 50 тысяч записей. Прочитать все это невозможно, тем не менее, 50% упрямцев ведут дневники более 3 месяцев, а 2.7 миллиона графоманов делают записи чаще, чем раз в неделю.

ЧЕРНАЯ МЕТКА ДЛЯ ПЕСЕН

Похоже, для любителей скачивать музыку из Сети наступают трудные времена. Законодатели моды в области MP3 – ученые из Института Фраунгофера (ФРГ) – разработали технологию нанесения «цифровых водяных знаков» на музыкальные файлы. Это разрешит отследить незаконно появившиеся в файлообменных сетях композиции.

Новая технология позволит студиям и другим участникам медиарынка помечать оцифрованные музыкальные файлы особыми метками – незаметными изменениями в звучании отдельных фрагментов музыки. Эти изменения неуловимы ухом, однако легко определяются специальными программами.

В итоге новый «водяной знак» не мешает самому копированию файлов, однако помогает обнаруживать незаконный контент в пиринговой сети и даже вычислять его владельца. Что будет с незадачливым пиратом дальше, понятно каждому – ему вчинят иск на крупную сумму за нарушение законодательства об авторском праве.

На словах такая система выглядит безупречной, если бы не одно соображение. В наше время глобальных вирусных эпидемий и широкого распространения компьютерных зомби-сетей потеря информации с компьютера – обычное дело. И любая музыкальная коллекция может попасть в Интернет помимо воли ее владельца. А вот отвечать перед законом придется уже ему. Может, вообще пора перестать хранить музыку в компьютерах?

«ВРЕМЯ ВЕРНУТЬСЯ ДОМОЙ»

6 февраля в Рунете стартовала «Летопись» (http://www.letopisi.ru) – открытая сетевая энциклопедия российских деревень, поселков, железнодорожных станций и малых городов. Цель проекта – создание учебной цифровой карты России, на которой были бы отмечены и описаны малые населенные пункты, причем так, как они видятся школьникам, студентам и учителям, которые там сейчас живут.

В наполнении «Летописи» может принять участие любой ученик, студент или учитель независимо от возраста, пола и места проживания. При этом само понятие «ученик» толкуется весьма широко, мол, любой из нас ученик, ведь человек учится всю свою жизнь.

Девизом проекта стала строчка из известной песни Б. Гребенщикова «Поезд в огне», а его спонсорами – корпорация Intel и ведущий российский оператор связи «Транс ТелеКом». В декабре этого года написание энциклопедии будет завершено. Так что у желающих поведать о своем городе или деревне всему Рунету есть еще около 10 месяцев. Не проспите!..

ЧЕМ МЫ ЗАНЯТЫ В СЕТИ?

По оценкам маркетинговой компании Nielsen//NetRatings (http://www.nielsen-netratings.com), среднестатистический пользователь Интернета ежемесячно посещает 67 сайтов, на которых просматривает 1343 страницы. В Сети он проводит 27 часов 57 минут и 7 секунд или 51 минуту за сеанс. Получается, что на просмотр одной интернет-страницы уходит 42 секунды.

Большинство из нас (67%) используют Интернет для переписки по электронной почте. 45% читает новости и прогнозы погоды, 27% – оплачивают счета, 19% – ищут, где отдохнуть, а 18% бродят по сетевым магазинам. Играет в Интернете не так уж мало пользователей – 16%, скачивают музыку еще 10%.

Ну а в США Интернет стал главным источником информации для покупателей автомобилей. Всемирную Сеть для этого используют 35% американцев. Интернет в этом плане намного опередил ТВ (8.2% покупателей смотрели ТВ, чтобы выбрать машину), журналы (4.4%), газеты (3.6%) или радио (1.1%).

ОТОМСТИЛ...

В феврале этого года наконец-то завершился суд над хакером-любителем, из-за которого в 2003 году более 30% испанских пользователей не могли выйти в Интернет.

Напомним, что 26-летний Сантьяго Гарридо (Santiago Garrido), промышлявший в испанском сегменте сети под псевдонимами Ronnie и Mike25, был изгнан за несоблюдение правил из популярного IRC-чата Hispano. Разгневанный Гарридо не придумал ничего лучше, как использовать компьютерного червя для организации DDoS-атаки на сайт чата. Увы, полученный результат оказался весьма неожиданным для «хакера» – без выхода в Интернет осталось около 3-х миллионов абонентов местных провайдеров – Wanadoo, ONO, Lleida Net и других.

Наказание, вынесенное Гарридо судом города Ла-Корунья, оказалось весьма жестким – 2 года тюремного заключения и штраф в $1.6 млн.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...С распространением Интернета выросло число групповых самоубийств, когда страдающие тягой к суициду граждане выискивают товарищей по несчастью в Сети. Если в 2003 году среди успешно покончивших с жизнью сетян насчитывалось 34 человека, в 2004 году – 55, то в минувшем 2005 – их было уже 91 человек.

...Примерно 2.7 млн. из 20.3 млн. блогов в Интернете — спам-блоги. А среди вновь появляющихся блогов спамом являются от 10% до 20%. Спам-блоги создаются в маркетинговых целях. Обычно на них размещены ворованные записи, обильно приправленные контекстной рекламой.

...При обычном разговоре корректная передача тона беседы (саркастический, серьезный, веселый и т.д.) осуществляется в 75% случаев, а при использовании e-mail процент успешной передачи такой информации составляет лишь 56%.

...77% пользователей Интернета имеют более одного ящика электронной почты, средний показатель – 2.8 аккаунта на человека. При этом 61% пользователей читает почту на работе, 23% – в постели, 12% – на занятиях, 8% – на деловых встречах, по 6% – в ванной, на пляже или в бассейне, 4% – во время управления автомобилем и 1% – в церкви.

...В 2005 году доля Google среди всех запросов пользователей США к поисковым машинам достигла 48.8%. На 2-м и 3-м местах Yahoo! (21.4%) и MSN Search (10.9%). На остальные 60 поисковиков приходится лишь 18.9% запросов.

...Компания Apple официально подтвердила факт наличия нештучных неполадок с видеоподсистемой у ее новых компьютеров на базе процессоров Intel.

Мини-игры

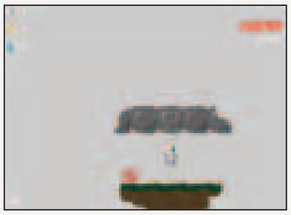
Наш выбор

Мертвяки, отрубленные пальцы, автокатастрофы – сегодняшняя подборка явно удалась! Если вы из тех, кто, судя по редакционной почте, твердо уверен, что все мини-игры «белые и пушистые», то спешим вас разочаровать. Добро пожаловать в мир мини-ужасов и макро-horror'a!

EYEBALL

http://www.ridiculopathy.com/crappy_flash_games.php?gamename=eyeball

Игру автор описывает как «survival horror platform jumper». Все верно: это действительно платформер, события которого разворачиваются в довольно мрачном мире. Особое настроение создает «туман войны», из-за которого враги, бонусы и препятствия возникают очень неожиданно.



RAMMING SPEED

http://www.ridiculopathy.com/projects/flash/rammingspeed.swf

Эта флэшка – симулятор. Но не каких-то милых штучек и забав, вроде Sims и виртуальных полетов, а настоящих... дорожных катастроф! Нам предстоит расставлять автомобили и пешеходов на трассах так, чтобы столкновение оказалось наиболее красочным. Слава богу, играем на дорогах США!



ZOMBIE SWARM

http://www.candlelightstories.com/Games/ZombieSwarm.htm

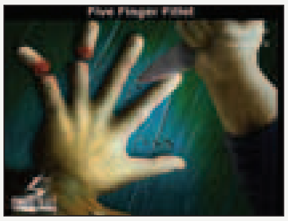
Только если вы старше 13 лет! И лишь при условии, что вас не вывернет наизнанку при виде толпы свежих сине-зеленых зомби! Уничтожать зомбаков приходится электричеством, и в этом вся загвоздка – на время перезарядки батареи вы совершенно беззащитны. А мертвяки все ближе...



5 FINGER FILLET

http://aki.wallasvaara.com/games/5finger/

Признаюсь, плохо спал после этой милой игрушки. «Филе из пяти пальцев» сделано очень качественно – реалистичная картинка, натуралистический звук. Управление простое – жмем на пробел. Цель игры – втыкать нож строго между пальцев, чтобы жертва прослужила как можно дольше.



ФАКТ

Сервис Gmail Chat (http://mail.google.com/mail/help/chat.html) позволяет абонентам Gmail узнавать, кто из знакомых в Сети, и прямо из браузера отсылать им сообщение или общаться голосом.

FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Win XP Speed 1.8

http://www.saitov.km.ru

Оптимизатор операционной системы Windows XP с широкими возможностями. В пакет входит большое число утилит, среди них те, что ускоряют работу в Интернете, помогают разогнать видеокарту, удаляют ненужные компоненты системы.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 700 Кбайт

CheMax FC 1.3

http://www.chemax.ru

База данных с чит-кодами для консольных игр. В ней собраны читы для большинства известных приставок: начиная с 16-битной MegaDrive и заканчивая последним поколением – Sony Playstation Portable и X-Box 360 русских версий.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1300 Кбайт

ВСЕ >

ЕЩЕ ОДНА СТРАНИЦА НА $1 000 000?

К британскому студенту Алексу Тью приковано внимание многих инвесторов, сообщает интернет-издание «Вебпланета». Они предлагают ему деньги и ждут, что он придумает на этот раз. «Я не могу просто взять и основать «Страницу на миллион долларов 2», – говорит Алекс. – Для меня это настоящий вызов: повторить феноменальный успех страницы на миллион долларов так, чтобы создать устойчивую бизнес-модель». Прежняя идея Алекса Тью – сайт на миллион долларов (http://milliondollarhomepage.com) — стала феноменом Интернета. На этом сайте продавалась реклама по $1 за пиксель. Поскольку о необычной акции написали крупнейшие СМИ, рекламное пространство 1000x1000 пикселей было распродано в течение нескольких месяцев, а Алекс заработал свой миллион. Все другие попытки повторить его успех (например, http://milliondollarhomepage.ru) провалились. Теперь он решил начать новый, более долговременный бизнес. «Чтобы получить значительное финансирование, нужен продуманный бизнес-план», — говорит он. Тью жалеет, что не родился 10 годами раньше, когда были основаны многие успешные интернет-компании: Amazon, eBay, Google. Сегодня, чтобы придумать новый успешный бизнес, также нужно смотреть на десять лет вперед.

КИНГ-КОНГА В ИНТЕРНЕТЕ НЕ БУДЕТ?..

В конце января этого года полиция Германии, рука об руку с Интерполом и полицейскими других стран, провела многочисленные обыски в трехстах с лишним частных квартирах и офисах ФРГ.
Итоги операции впечатляют – арестовано 35 человек, обвиняемых в нелегальном распространении нового фильма о Кинг-Конге задолго до того, как он вышел на экраны кинотеатров Европы.
Помимо арестов, в ходе облавы были закрыты FTP-сервера многих пиратских группировок Германии – Knights, Cinemaniacs, TFCiSO, German-Friend и других. ■



ТА САМАЯ «СТРАНИЦА НА МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ». ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ЧЕРНЫЕ КЛЕТКИ – САМЫЕ ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНЫЕ ЗАРЕЗЕРВИРОВАЛИ СЕБЕ КУСОЧКИ ДЛЯ ПЕРЕПРОДАЖИ.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...В 2005 году Китай экспортировал высокотехнологичной электроники на $218.25 млрд. Это на 31.8% выше показателей 2004 года.

...В результате опроса 200 крупнейших работодателей США выяснено, что Интернет сегодня – главный инструмент, который используют компании для поиска работников. В 2005 году 51% сотрудников пришли на фирмы благодаря Интернету. Для сравнения: лишь 5% работников устроились на работу по объявлению в газете.

...Ученые Великобритании после 4-годичного наблюдения пациентов, часто использующих мобильные телефоны, в очередной раз заявили, что мобильные телефоны никак не связаны с ростом количества раковых заболеваний.

...Мониторы разработки IBM – T221 с самым высоким в мире разрешением в 3840x2400 точек (QWUXGA) сняты с производства. Таким образом, сегодня 1-е место по разрешающей способности среди серийных образцов занимают мониторы с разрешением в 1920x1200 точек.

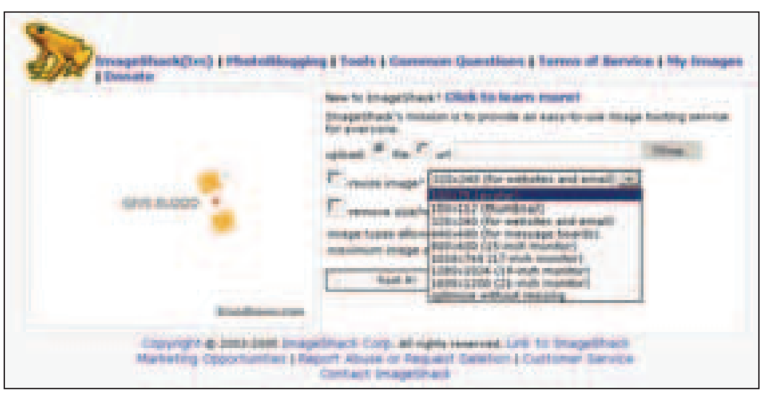
...У супружеских пар с высоким интеллектом чаще других рождаются аутичные дети.

...Установлено, что молодые люди, целующиеся взасос с несколькими партнерами, рискуют заразиться менингитом – потенциально смертельным заболеванием. В обычной жизни примерно 10% людей подвержены риску подхватить со слюной менингококковую бактерию. Однако в студенческой среде этот показатель достигает 30% ввиду более тесного общения молодежи.

«Интернет.ру» (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

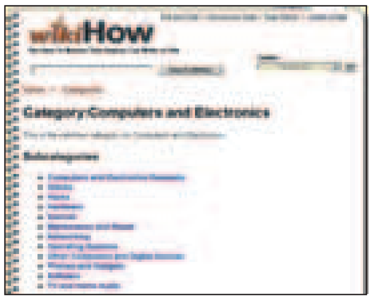
САЙТЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

ImageShack
http://imageshack.us
Американский ImageShack нужен лишь для одного, зато знает свое дело на совесть – он хранит пользовательские картинки. Не путайте, пожалуйста, эту службу с онлайновыми фотогалереями! В отличие от них ImageShack не позволяет загрузить большие файлы (максимально – 1 Мбайт), зато с картинками-«малышами» умеет делать много полезного. Указав файл для загрузки (с жесткого диска или любого сервера сети), вы можете задать ImageShack'у его желаемый окончательный размер (от 100x75 до 1600x1200 пикселей) и без дополнительных усилий получить из него аватар для форума или обои для 19-ти дюймового монитора. Все загруженные файлы имеют уникальные адреса вида URL=http://img416.imageshack.us/my.php?image=xxx.jpg, которые можно указывать где угодно – на тех же форумах, домашних страничках, в чатах или блогах. Согласитесь, очень удобно. Еще



один плюс ImageShack'а – полная бесплатность.

wikiHow
http://wiki.ehow.com/Main-Page
Вы знаете, как запустить многопользовательскую игру на нескольких консолях PSP, имея всего один UMD-диск? Сумеете при помощи вазелина и спирта убрать царапины с жидкокристаллического монитора или компакт-диска? А как делают деньги в MMORPG Runescape? Или учатся выигрывать в Halo 2 за пару вечеров?.. Ответы на эти и еще 1500 вопросов содержит сайт wikiHow. Причем задают вопросы и дают ответы не какие-то там заум-



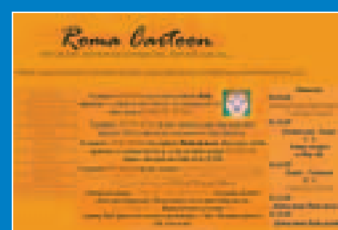
ные эксперты, а сами геймеры и пользователи Интернета. Ресурс использует технологию wikipedia, а это означает, что все тексты на сайте можно редактировать, и позволено это любому, кто того пожелает. Как показывает опыт открытых сетевых энциклопедий, при этом достигается высокая достоверность текстов. Недостатков у проекта немного – английский язык и «советы для простых американцев» (например, как сложить тайную записку из листа формата A4 в маленькое квадратное письмо, которое трудно развернуть...).

Revolver.ru
http://revolver.ru
Если говорить кратко, revolver.ru — это сайт, на котором любой посетитель может стать автором. И о чем же тут пишут? Да обо всем – от политики и экономики, до секса и игр. В итоге мы имеем очень востребованный коллективный блог (то есть сетевой дневник, а местами так даже и журнал). Большая редкость: тексты без мата и «очепяток» – все сообщения перед выкладкой редактируются модератором. У ресурса есть еще одна изюминка: каждое сообщение в обязательном порядке содержит интересную ссылку на статью, сайт, фотографию или игру.

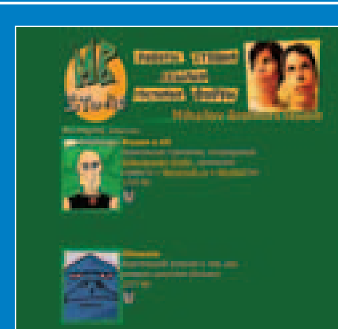


Знакомства

Roma Cartoon
http://romacartoon.narod.ru
Ужасный дизайн скрывает неплохую подборку Flash-мультов «студий» Roma Cartoon, Мульт.ру, «Веселі яйця», Somnambula и Looney Tunes. Честное слово, многие из них заставили смеяться до слез. «До кучи» на

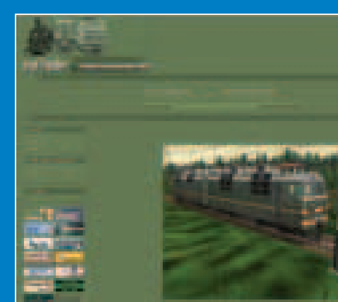


сайт залиты кое-какие программы, ROM'ы от Sega Megadrive, немного софта и игр. В общем – типичный «хомяк» (homepage) энтузиаста.



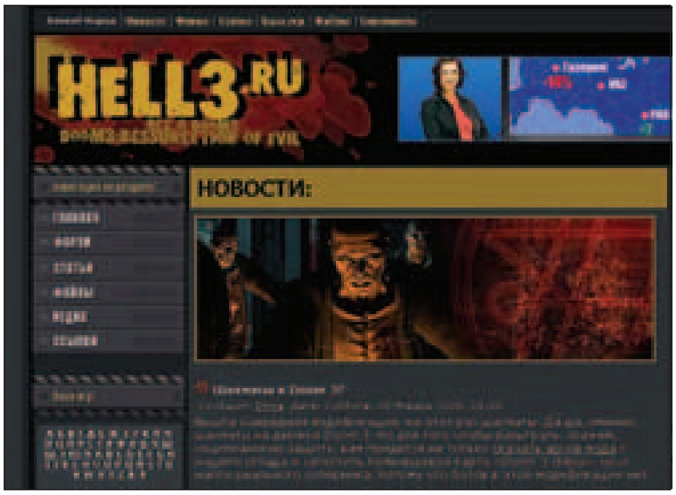
MB Studio
http://www.mb-studio.hoha.ru
Так уж получается, что мы представляем вам еще одну мульт-студию – братьев Михайловых из г. Набережные Челны. За два года работы ими создано девять мультов и три игры, что, наверное, можно считать отличным результатом, особенно учитывая школьный возраст аниматоров. Наш выбор – оцените две серии «Путешествия».

Клуб TrainSim
http://trainsim.ru
Русскоязычный ресурс по играм серии Trainz Railroad Simulator и MS Train Simulator. Все, кто увлекается этими, немного странными ж/д симуляторами, могут переиначить их на



русский лад (поезда, вагоны, станции...). Очень качественный ресурс, хороший дизайн, удобная навигация. Чувствуется, что сайт делали увлеченные люди.

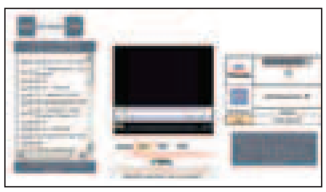
P.S. Хотите увидеть свой проект в рубрике «Знакомства»? Пишите на dolser@gameland.ru или оставляйте сообщение на форуме нашего журнала.



Кстати об играх, о них пишут в особом разделе сайта (http://revolver.ru/ games) и порой излишне м-м... смело.

«Все о Doom 3»
http://hell3.ru
Кто-то полагает, что Doom 3 давно погиб, а кто-то вообще не слышал о такой игре (неужели есть такие геймеры?!). Но вот посетители сайта «Все о Doom 3» убеждены: именно эта версия DOOM – лучший horror-action всех времен и народов. Даже если вы не разделяете столь радикальных убеждений, то на этот образцово-показательный фанатский ресурс заглянуть стоит. Новостей тут немного (все-таки игра – пенсионер), но они подобраны с толком. Где еще можно узнать о новом моде (Doom 3 chess), превращающем action в шахматы, или услышать мнение Джона Кармака о киноверсии Doom: «Мне жаль, что они не сохранили ту сатанинскую, адскую тему в полной мере, но, наверное, на то были причины. Ведь это фильм, а не игра». Кстати, попасть на сайт можно и с другого адреса (http://games.cnews.ru/doom), ведь «Все о Doom 3» – один из 5 дочерних игровых проектов портала CNews.ru.

Webantenne
http://www.webantenne.com
610 радиостанций, 215 телеканалов, полсотни газет – ссылки на все эти ресурсы хранит портал Webantenne. В таком богатстве немудрено и заблудиться, поэтому вся информация заботливо структурирована по разде-



лам, континентам и странам, также предусмотрены языковые фильтры. Например, можно выбрать показ всех телеканалов на русском языке, и вы будете приятно удивлены – оказывается, на «нашем родном» в Интернете вещает несколько десятков станций! Очень удобно, что рядом с телекартинкой отображается расписание программ канала на текущий день. То же самое и с радиостанциями, только выбор тут еще богаче – глаза прямо-таки разбегаются. Мешает лишь невозможность покинуть Webantenne, просто щелкнув по ссылке. Увы, все развлекательное содержимое отражается в окне (фрейме) с заголовком портала. Видимо, такова плата за удобства...



Favorites: BIOS

- http://www.bios.ru – Описания настроек различных версий BIOS, их обновления, прошивки для модемов и видеокарт.
- http://www.diwaxx.ru/gel/obnovlenie-bios.php – Важные инструкции для «чайника», в первый раз обновляющего BIOS.
- http://forum.ru-board.com/forum.cgi?forum=81 – Не можете найти прошивку для «мамы»? Вам сюда, здесь помогут.
- http://rom.by – Для любителей экспериментов: тут могут предложить самодельные прошивки, улучшающие работу материнской платы.

Tom's Hardware Guide Russia
http://www.toms-hardware.ru
Перед нами русское зеркало авторитетнейшего американского «железного» сайта. Удивительно: проект, который в середине 90-х раскручивал энтузиаст-одиночка, теперь имеет переводные версии в Германии, Франции, Италии и других странах, включая Россию. Успех этот не случаен, сайт отличается вдумчивым подходом к тестам, а авторы обзоров досконально знают предмет (порой кажется, что все они хакеры, оверклокеры или, на худой конец, опытные сервисмены). Так что сохраните в «Избранном» ссылку на Tom's Hardware Guide Russia на случай возможного апгрейда, срочной покупки «железа» или непонятных заказык с драйверами. Уверены на 99%, тут найдется ответ. ■

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ МАРТА

Да, подвели нас Ubisoft и Nival Interactive! Мы уж предвкушали, как славно объявим последним и немногочисленным фанатам Heroes of Might and Magic об открытом тестировании пятой части великой игры, как стартовавшая бета скоропостижно закрылась... Причина свертывания теста объяснялась Ubisoft более чем невнятно. Мол, желаем сделать «продукт высочайшего качества», потому не торопимся и продолжаем работу. Между тем несколько дней открытого бета-теста выявили в HoMM V не обычные мелкие баги, а очень много странного, включая... «незавершенные элементы».
Раздосадованные фанаты (автор текста – в их стройных рядах!), мечтающие о возрождении великой серии, завалили разработчиков воззваниями (например, http://www.saveheroes.org/petition) с просьбой отменить намеченный на 30 марта релиз HoMM V. Вы будете удивлены, но в этот раз к мнению бета-тестеров прислушались! Выход Heroes of Might and Magic V перенесен на второй квартал 2006-го года. Подробнее о судьбе проекта и о дате нового открытого теста можно узнать на сайтах Nival'а (http://www.nival.com/ homm5.ru) или Ubisoft'а (http:// www. ubi.com).
Мы же не расстраиваемся, а загружаем игры, уверенно вступившие в фазу публичного тестирования.



ПУСТЬ РАЗМЕРЫ НЕ ВВОДЯТ В ЗАБЛУЖДЕНИЕ. В RAKION ПОБЕЖДАЕТ НЕ САМЫЙ БОЛЬШОЙ, А САМЫЙ ОПЫТНЫЙ, ЭКИПИРОВАННЫЙ И... ПЛАТЕЖЕСПОСОБНЫЙ.

Rakion: Chaos Force

Пока вы читаете эти строки, Rakion (http://rakion.softnyx.net) продолжает завоевание Латинской Америки. Впрочем, чтобы «тестировать» этот онлайновый файтинг, испанский знать не обязательно, в арсенале издателей из Softnyx имеются корейский и американский игровые клиенты. Несмотря на мелкие недоделки и неустойчивую работу серверов, настоятельно советуем пробовать Rakion. Не так уж много проектов, где боец не просто осваивает новые удары и комбинации, но тратит завоеванные победами очки на рост уровня персонажа и – вот она, главная диковина! – на вызов боевых существ-помощников. Более того, если вы сражаетесь в группе, то «групповой клич» призовет к жизни настоящего монстра! Если этого аргумента за срочное тестирование Rakion не хватает, то добавьте в корзинку знакомые по RPG развиваемые умения (10 штук), разнообразную экипировку и оружие, всякие мелочи, вроде клановой системы, превращений бойцов прямо в ходе боя, усиливающих комбинации артефактов, режима Power User (увы, это за деньги) и так далее. Убедили? Тогда вперед, заполняйте регистрацию и грузите клиент (около 220 Мбайт). Для уверенной игры нам потребуется не только быстрый Интернет (DSL и выше), но и приличная машинка (Pentium 4 2 ГГц, не менее 512 Мбайт ОЗУ и видеокарта не хуже Geforce FX 5700). Кстати, предупредим: графика и анимация Rakion не поражают – все, увы, на уровне консолей предыдущего поколения. Однако ураганный геймплей сполна искупает этот недостаток.



БЫТЬ В КЛАНЕ? ДАЖЕ НЕ ВОПРОС ЖИЗНИ. В RAKION ОДИНОЧКА В 90% СЛУЧАЕВ ПРОИГРЫВАЕТ ОТРЯДУ ИЗ 2-Х БОЙЦОВ, КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ НА 5 УРОВНЕЙ НИЖЕ.

Silkroad Online

Для кого-то это довод «за», а для кого-то – «против», но в октябре 2005-го корейская Silkroad (http://www.silkroad-online.net) была самой популярной MMORPG на рынке Китая (среди проектов в стадии публичного бета-тестирования). С той поры игра немало изменилась, однако статуса «открытой беты» так и не потеряла.
Поэтому те из нас, кто не страдает «азиатофобией», не считает игры типа Lineage II «ацтоем» и любит красивую (до рези в глазах) графику, могут смело грузить 502 Мбайта клиента и пытаться выжить среди китайско-корейской мафии.
Отметим, что делать это придется в весьма незаурядном мире, где перемешаны европейское и восточное фэнтези, а это странное блюдо, в свою очередь, еще и приперчено «новым исламским фэнтези». Честно говоря, на первых порах попытки узнать и соотнести различные элементы игры (оружие, монстров, города и т.п.) с той или иной культурой здорово отвлекают от игрового процесса... Что касается собственно тестирования, то сейчас, наверное, лучшее время для участия. В текущей, 3-й фазе теста, наконец-то заработала защита от читеров, и будет проведена окончательная настройка геймплея. Разработчики очень внимательно прислушиваются к пожеланиям геймеров, а сама игра уже вполне работоспособна. ■



ЭЛЬФ СРАЖАЕТСЯ С ДЖИННОМ?! В МУЛЬТИКУЛЬТУРНОЙ SILKROAD ONLINE ЭТО ОБЫЧНОЕ ДЕЛО...



SILKROAD ONLINE НЕ ПРЕДЛАГАЕТ ЭКСТРАОРДИНАРНЫХ ИЗЫСКОВ ГЕЙМПЛЕЯ ИЛИ ИНТЕРФЕЙСА, А БЕРЕТ ЗА ДУШУ «ВНУТРИИГРОВЫМИ» КРАСОТАМИ.


ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
ПРАВИЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD (общий объём 17.5 Gb) ИЛИ 3 CD
ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЪЕМ: 256 СТРАНИЦ
НИКАКОГО МУСОРА И НЕВНЯТНЫХ ТЕМ, НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ – ТОЛЬКО PC ИГРЫ!!!
ДВА ДВУСЛОЙНЫХ DVD
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
№ 3 (27)
ГЛАВНАЯ RPG ГОДА
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
COMMANDOS: STRIKE FORCE
БАЙКИ ОТ ГОБЛИНА
О ЖИЗНИ, ИГРАХ И ПЕРЕВОДАХ
HEROES V OF MIGHT AND MAGIC
RUNAWAY 2
В МАРТЕ:
Heroes of Might and Magic V
Экскурсия по миру "Героев".
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Святыня ролевого жанра.
Commandos: Strike Force
Герои тактической игры осваивают FPS - пространство.
Runaway 2: The Dream of the Turtle
Квест старой школы.
Onimusha 3: Demon Siege
Японское турне Жана Рено.
Разговор с Гоблином
О правильных переводах и правильных играх.
А также:
• Дневники разработчиков: "Стальные Монстры", "Храбрые Гномы", Maelstrom.
• Рецензии на 80 Days: Around the World Adventure, "Ночной Дозор Racing", Mashed, Shadowgrounds, Onimusha 3: Demon Siege, Gene Troopers, Knights of the Temple II, World Racing 2, "Проклятые Земли: Затерянные в Астрале", Disney's Chicken Little, Rat Hunter...
И многое-многое другое!
DVD 1
ИГРЫ
ВПЕРВЫЕ В РОССИИ!
ДВА DVD В КОМПЛЕКТЕ!!!
17 Gb ИНФОРМАЦИИ!!!
АТАКА 17Gb
DVD 2

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



«Периметр: Завет Императора»

Игра стала другой. И дело не только в новом оружии и технологиях. Неповторяющиеся карты то и дело ставят в тупик; этим тут же спешит воспользоваться неожиданно поумневший искусственный интеллект…

Памятка Де-Легата

В какой бы уголок Спанжа вас ни занесло, будьте уверены – уже через минуту на вас нападут. Поэтому действовать лучше по беспроигрышной схеме.

- «Застолбите» всю подходящую территорию вокруг.
- Сразу же создайте Ракетную лабораторию. В гористой местности лучше потратить чуть больше энергии, но первым делом обзавестись электрическими технологиями – ракеты имеют привычку мазать.
- Обзаведитесь самым дешевым отрядом быстрого реагирования. Лучше всего для этого подойдут «Егеря», «Шокеры» или «Махаоны».
- Начинайте «облагораживать» территорию вокруг базы. Лучше всего – в противоположном от врага направлении.
- Всегда имейте в запасе как можно больше энергии. Тише едешь – дальше будешь. А неожиданности не заставят себя ждать, уж поверьте.
- Не тратьте время и силы на мелкие стычки. Постройте настоящую армию и уничтожьте врага одним ударом. Ведь он, в отличие от вас, не умеет сохраняться…

ПОЛНАЯ ЭЛЕКТРИФИКАЦИЯ

Главная интрига, а заодно предмет лютой зависти к противнику в начале игры – новые технологии. Вкусить плоды прогресса нам позволяют далеко не сразу. Да и, привыкнув одной левой разбираться с новомодными танками и авиацией, вы довольно быстро поймете – ничего сверхъестественного в электрических технологиях нет (взгляните хоть на лампочку Ильича…). Их главная изюминка – смешная цена и полная универсальность. Все новые юниты с одинаковым успехом бьются со скверной, наземными и воздушными целями и, что гораздо важнее, ахиллесовой пятой любой базы – «Ядрами». Дешево и сердито.

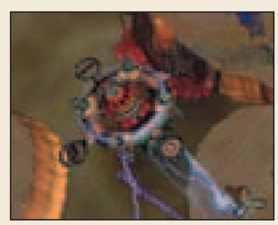
«Шокер» – добытая потом и кровью технология на деле оказывается практически бесполезной. Маленькие машинки отлично выжигают скверну, но совершенно беспомощны против организованной обороны. Хотя до безобразия дешевые отряды можно использовать для издевательства над врагом. Постоянные нападения на разные «Ядра» могут неплохо притормозить развитие. Просто расставьте точки патрулирования над вражеской территорией.



«Махаон» – те же слабенькие машины, научившиеся летать. Компьютерный неприятель их просто обожает, и его можно понять. Стоят эти пташки сущие пустяки и при этом просачиваются в любую брешь в обороне, разом уничтожая пару «Ядер». Конечно, несколько ракетниц позволят вам забыть об этой неприятности, но лучших кандидатов на роль мобильного патруля вам не найти. Отличная замена старым добрым «Егерям».



«Кондуктор» – страшный сон любого электрика и жирная точка в тактике и стратегии большой войны. Они требуют уйму лабораторий и целую армию нано-роботов, зато одним махом ровняют с землей целые базы вместе со всей обороной и войсками. Увы, эта роскошь дозволена лишь в самых последних миссиях. А имея на руках столько ресурсов, вы и без всякого «хайтека» запросто разделаетесь с врагом.



Электрическая пушка – идеальное оружие обороны. Может «работать» по любым целям, пускай и выполняет свои обязанности немного слабее ракетной обороны. Зато солидный запас мощности и умение не задевать собственные постройки дорогого стоят. «Каждому «Ядру» по электрической пушке!» – лозунг мудрого Де-Легата. Стоит оставить «Ядро» без защиты, как постоянно ищущий прорехи в защите компьютер коршуном накинется на него.



ХИТРЫЙ КОМПЬЮТЕР

Разработчики недаром нахваливали искусственный интеллект (нашего противника, разумеется). Коварнее он, может быть, и не стал, но поумнел заметно. Первая и самая неприятная особенность его поведения – грамотная разведка. Враги больше не будут упрямо лезть на рожон, дабы увязнуть на единственном рубеже обороны. Их «Шокеры» осторожно нащупают ваши пушки и обойдут их на безопасном расстоянии, пока не отыщут брешь в стройных рядах орудийных платформ. Самое надежное противодействие – плотно прикрывать базу со всех сторон. Компьютер чаще всего ведет в атаку одни и те же войска, поэтому организовать слаженную защиту не составляет труда. Правда, в некоторых заданиях этими войсками оказываются «Бомбарды»…

Создав на скорую руку отряд «Махаонов» или «Егерей», вы пошлете их разобраться с разбушевавшимся противником и будете неприятно удивлены. Враги молниеносно превратятся в ракетницы и покажут вам где раки зимуют. В ответ на ваши действия компьютер научился мгновенно перестраивать войска. Но вот козырей в рукаве у него явно не хватает, и дальше одного-двух изменений дело не пойдет. Так что советую всегда иметь в отрядах много, очень много лишних нано-роботов.

ИМЕНЕМ ПРОРОКА. ТАКТИКА НАПАДЕНИЯ

По большому счету в Спанже переменилось немногое. Победить противника, как и прежде, возможно двумя обычными способами – сровнять его базу с землей или «подключиться» к сети и оттяпывать от нее по кусочку. Причем стратегию выбирать придется исходя из поставленной задачи или очередной немыслимой карты, а не личных предпочтений.

ВСЕХ УБЬЮ, ОДИН ОСТАНУСЬ

Посадить вражеские «батареи» и разнести в клочья базу, – конечно, заманчиво, но в большинстве случаев невозможно. Чаще всего компьютер занимает сразу полкарты, а мы, напротив, – ютимся на маленьком островке и надеемся, что убивать нас придут не сразу. Еще как сразу! Времени обычно хватает аккурат на возведение нескольких башен. Но на протяжении игры набеги не становятся ни сильнее, ни изощреннее. Противники практически не развиваются и точно уж не пытаются поглотить нашу базу. Поэтому достаточно обза-

Для самостоятельного изучения

На нашем диске вы найдете бесценную таблицу, в которую собраны характеристики юнитов. Там же – файл с описанием расчета повреждений. На сладкое – программа, позволяющая просматривать модели из игры.



ИДЕАЛЬНАЯ КАРТА ДЛЯ ПРОРЫВА. СТОИТ ОТБИТЬ ВСЕГО ЛИШЬ ДВА «ЯДРА», КАК В НАШЕЙ ВЛАСТИ ОКАЖЕТСЯ ПОЛОВИНА ВРАЖЕСКОЙ БАЗЫ.



ВРАГИ НАУЧИЛИСЬ ОБЪЕЗЖАТЬ ОРУДИЙНЫЕ БАШНИ, НО ПО-ПРЕЖНЕМУ ТАРАНЯТ ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ БАРЬЕР.

Военная хитрость

Начав новую миссию, включите режим паузы и хорошенько осмотритесь. Разработчики частенько подсказывают нам, что нужно делать. Например, захватить череду нейтральных построек или «обезглавить» врага, уничтожив всего лишь одно «Ядро». А о базах противника, не имеющих противовоздушной или подземной обороны, и говорить нечего…

вестись неплохим плацдармом для постройки лабораторий с фабриками и наживать добро, готовясь к решающей битве.

Вот только старый трюк с десятком «Бомбард» и «Лимо», скорее всего, обречен на провал. Можно сколько угодно издеваться над защитными полями врага, но расправиться с десятками энергетических пушек и неплохой армией в открытую практически невозможно. Зато с массированными подземными атаками соперники так и не научились бороться. Причем лучше всего такая тактика работает на островных картах. Да-да, ведь именно там никто не ожидает нападения двух десятков «Скамеров». В последний момент проложите узкую дорогу к чужой базе, дабы до этого оградить себя от нападений наземных юнитов. И только в момент атаки – пока жертва не сообразит возвести приличную оборону – трансформировать всю армию в буровые машины и отправиться вспахивать карту, словно огород. К концу игры эту миссию можно будет возложить на могучие «нано-плечи» «Кондукторов», которые сметают здания быстрее, чем успевают включаться щиты.

ПЛАНОВАЯ КОНФИСКАЦИЯ

Гораздо больше для борьбы с хорошо окопавшимся противником подходит тактика планомерного захвата. Зачем разрушать, если можно присвоить? Причем иногда для этого вообще не нужно развиваться. Главное – точно рассчитать стартовый запас энергии. Ее вам должно хватить как раз до «ближайшего столба»…

Выберите наименее защищенный пушками сектор чужой базы и начинайте подтягивать к нему свою энергосеть. Технология до неприличия проста. Попав в сектор обстрела орудий, включите барьер на одном «Ядре» и под надежным прикрытием тут же создавайте следующее. Их нужно располагать так, чтобы новое защитное поле не позволяло башням обстреливать созданные до этого постройки. Словом, одновременно поддерживать периметр должно не более двух «Ядер», иначе вам попросту не хватит энергии. Но, подойдя вплотную к чужим зданиям, лучше не соревноваться с компьютером в сноровке – ни к чему хорошему это не приведет. Одним стремительным ударом отрежьте часть вражеской сети от Фрейма и только тогда спокойно забирайте ее себе.

К сожалению, оборона противника и богатая фантазия дизайнеров далеко не всегда позволят вам такую наглость. Против десятка гаубиц помочь может… только два десятка гаубиц. В нескольких миссиях не удастся миновать нудной осадной войны, которую компьютер непременно проиграет. Потому что он, в отличие от вас, не размещает около орудий нескольких ремонтников. И вряд ли точно рассчитает радиус поражения пушек. Запомните, уничтожать лучше уязвимые ядра, а не дешевые и хорошо защищенные рубежи обороны. Тем паче и вражеская артиллерия тогда достанется вам.



В ЭТОЙ МИССИИ НЕДРУГ СРАЗУ ЖЕ НАПРАВЛЯЕТ НА ВАС ОТРЯД «БОМБАРД». ДЛЯ ОБОРОНЫ ДОСТАТОЧНО ТРЕХ-ЧЕТЫРЕХ «ЕГЕРЕЙ», ПРЕВРАЩАЮЩИХСЯ В «РОКЕРОВ».



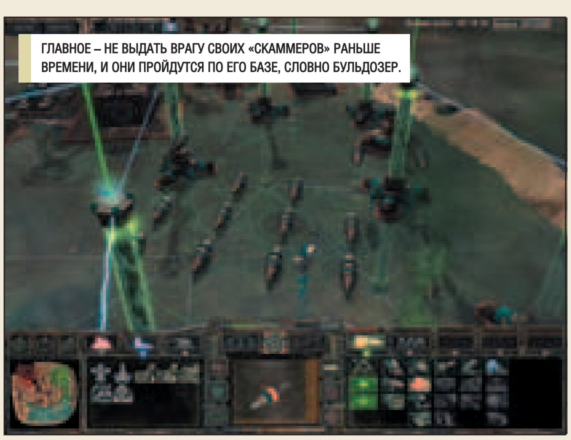
ЛАЗЕРНЫЕ ПУШКИ И «СНАЙПЕРЫ» ОТЛИЧНО ТОРМОЗЯТ ВРАЖЕСКОЕ РАЗВИТИЕ, ПАРАЛИЗУЯ РАБОТУ СТРОИТЕЛЕЙ.

БОЛЬШАЯ ВОЙНА

А зачем же тогда нужны все эти невообразимые юниты? Правильно, для сетевой игры. Компьютер всячески пытается показать неисчерпаемость энергетических ресурсов, так что изматывать его мелкими вылазками – пустая трата времени. Другое дело – поиграть на нервах настоящего противника. На этом фронте тактика ничуть не изменилась со времен оригинального «Периметра», но пользу новых технологий вы ощутите в полной мере. Человек не может, как компьютер, мгновенно включать защиту в нужном месте. Поэтому, исправно создавая отряды-камикадзе из «Шокеров» и «Махаонов», вы имеете неплохие шансы уничтожить несколько «Ядер». А вот в баталиях с вражеской техникой попрежнему правят бал «Лимо», в нужный момент превращающиеся в любой вид ракетниц. А об управлении ими уже написан не один трактат, в том числе – и в нашем журнале. ■

Злая шутка

Любой, кто пытался пройти игру до конца, узнает эту миссию с первого взгляда. Простейшее, на первый взгляд, задание оборачивается настоящей головной болью. Построив всего лишь пару «Ядер», мы за считанные секунды получаем управление всей вражеской базой. Не считая, конечно, построек, примыкающих к Фрейму. И лаборатория, которую мы обязаны захватить, – одна из них! Отбить ее просто так невозможно. Единственный вариант – заставить главное здание противника подняться с земли. Но тогда оно автоматически перейдет под наше командование, и ставшее привычным окно информации сообщит нам о поражении. Выход из этой ситуации так же нелеп, как и прост. Захватите все вражеские строения, а затем хладнокровно их уничтожьте. После этого, не боясь провала, прогоните ненавистный Фрейм и очень аккуратно «подкрадитесь» к лаборатории «Ядрами». Таким нехитрым способом миссию можно пройти за три минуты.



ГЛАВНОЕ – НЕ ВЫДАТЬ ВРАГУ СВОИХ «СКАММЕРОВ» РАНЬШЕ ВРЕМЕНИ, И ОНИ ПРОЙДУТСЯ ПО ЕГО БАЗЕ, СЛОВНО БУЛЬДОЗЕР.



ВРАГИ ТОЖЕ НЕ ГНУШАЮТСЯ СОЗДАВАТЬ «КОНДУКТОРОВ», НО, К СЧАСТЬЮ, В МАЛЫХ КОЛИЧЕСТВАХ. ДЕСЯТОК «МАХАОНОВ» – И ДЕЛО В ШЛЯПЕ.

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

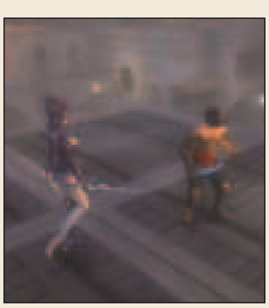
Prince of Persia: The Two Thrones, часть вторая

(начало в предыдущем номере)

Борьба за освобождение Вавилона от владычества коварного Визиря продолжается. И впереди Принца ждут все новые и новые опасности.

Босс – Махасти

Махасти – женщина темпераментная и очень подвижная. Она со страшной скоростью наносит удары мечом. Она дерется ногами, причем эти удары не блокируются. Она постоянно норовит спихнуть Принца с крыши. Вдобавок ко всем прочим бедам, она еще умеет отражать ваши удары, что не замедлит продемонстрировать. Поэтому единственный способ сохранить собственное здоровье и нанести хоть какой-то ущерб противнице на первых порах – прыгать вокруг нее, не останавливаясь ни на секунду, и время от времени контратаковать. Когда Махасти потеряет примерно одну пятую здоровья, наступит черед Темного Принца. Вот теперь-то Махасти испугается и попробует уклониться от поединка. Преследуйте ее, попутно расправляясь с появляющимися на крышах монстрами, чтобы пополнить запас Песка. Оказавшись поблизости от Махасти, запускайте The Eye of the Storm и атакуйте. Пока время замедлено, Махасти пропускает все удары. Когда ее здоровье будет на исходе, Махасти попробует еще раз перейти в наступление. Тут главное быстро нажимать на кнопку – и бой выигран.



THE DARK ALLEY

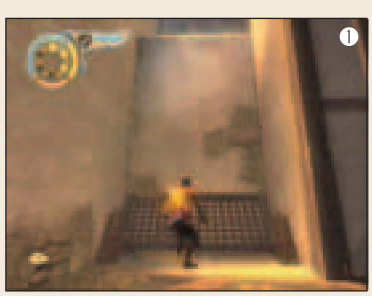
Сохранившись у фонтана, поверните направо – в углу можно подняться наверх (отталкиваясь от стен), чтобы попасть к очередной лестнице. ❶ Очутившись на крыше, двигайтесь вперед, морально подготовившись к встрече с лучником. Кстати, на соседней крыше окопались его товарищи – будьте начеку и постарайтесь не попасться им на глаза. ❷ После короткой заставки карабкайтесь по стене – и тут же прячьтесь, если не хотите затевать поединок со стражником. Разделавшись с ним, по стене двигайтесь налево. От следующей схватки уклониться не удастся – придется иметь дело с лучником и стражником. Во время драки не забывайте, что крыши – не самые просторные арены. Один неверный шаг, и Принц сломает шею. Впрочем, при должной сноровке отправить в свободный полет можно и противников. После победы прыгайте на соседнюю крышу... странно, охрана здесь тоже начеку и уже поджидает Принца с мечами наголо. Прихлопните стражников, проходите через ближайшую арку и начинайте спуск по желобу и занавескам ❸, цепляясь, где необходимо, за карнизы и стены. После того как преодолеете все препятствия, покажут еще одну сюжетную сцену. Наконец-то принцесса Фара окажет Принцу любезность и не станет от него убегать...

THE TEMPLE ROOFTOPS

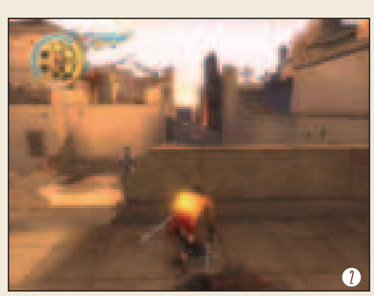
В окрестностях Храма водятся Хамелеоны – родные братья канализационных Рептусов. Драться с ними не так уж сложно, однако Хамелеоны практически невидимы – пока им не нанесли удар. Разделавшись с этой новой напастью, забирайтесь на огромный камень впереди (придется уцепиться за плиту с правой стороны). С него легко попасть на колонну и – после короткой пробежки – на небольшой балкончик. ❹ После заставки сигайте на соседнюю платформу. Прикончите Хамелеона и воспользуйтесь колоколом, чтобы добраться до рычага. Как только откроется дверь, возвращайтесь на балкон, не забыв про The Eye of the Storm – иначе не успеть. По карнизам (осторожно, некоторые из них ненадежны) и стенам двигайтесь дальше, пока Принц не обретет под ногами более-менее твердую почву. ❺ Вот так сюрприз! Целых пять Гончих, очень злых и голодных. Заколите свирепых тварей. ❻ Затем поворачивайте направо, чтобы, пробежав по стене, достать до рычага – в дальнем углу из земли поднимется новая платформа. Туда-то вам и надо. В руинах неподалеку спрятаны еще одни Песчаные Врата: путь к ним лежит через полуразрушенные стены, карнизы и перекладины. Врата, как обычно, усиленно охраняются и бросаться к ним очертя голову не стоит. Устроить засаду в комнате, где расположены Врата, не так уж трудно. Достаточно лишь прокрасться над головами охранников и, выбрав удобную позицию, броситься на ничего не подозревающих противников. Особое внимание, как всегда, уделите Стражу, вызывающему подмогу. Наградой за старания станет новый, пятый по счету Sand Tank. Закончив с Вратами, оттащите колокол, лежащий в северной части комнаты, в нижний угол, – только так удастся дотянуться кинжалом до плиты на стене и продолжить путь. Перелезайте через перила и поверните рычаг. После этого спускайтесь обратно. Ваша задача – оказаться на площадке с двумя рычагами и тремя башенками. Теперь Принцу необходимо, вращая рычаги в разной последовательности, помочь Фаре перейти в самую правую башенку. Задачка, в общем-то, плевая, однако по ее завершении на вас опять нападут Гончие – на этот раз четыре штуки. Одолев их, идите в башню с колоколом, верните ранее повернутый рычаг в исходное положение, а после поверните его снова. Сделайте короткую передышку – как раз и заставка очень кстати. Отдохнув, подтащите колокол к стене и потяните за рычаг. После заставки сделайте это еще раз и выбирайтесь наверх. В следующей комнате идите по карнизу налево, затем прыгайте и цепляйтесь кинжалом за плиту. Покуролесив по стенам еще немного, ступайте по коридору. Наконец-то вы в Храме.

THE TEMPLE

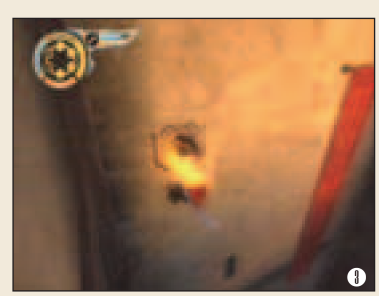
Дерните за рычаг (противоположная от фонтана стена), чтобы открыть дверь. Смело шагайте до конца коридора – в конце вас ждет заставка и превращение в Темного Принца. Перелезайте через перила и прыгайте на перекладину, с которой можно спуститься на балки внизу. Порешите стражника и Гончих, которые появятся, как только вы ступите на балкон. Затем мчитесь по левой стене



РАЗБЕЙТЕ СТОЙКИ С ОРУЖИЕМ (ПО БОКАМ ОТ ПРИНЦА), ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЗОБРАТЬСЯ ПО СТЕНАМ.



УБРАВ ПЕРВОГО ЛУЧНИКА, ТУТ ЖЕ ПРЯЧЬТЕСЬ ЗА БОРДЮРОМ: НЕПОДАЛЕКУ РАСХАЖИВАЕТ ВТОРОЙ.



ОТСЮДА ПРЫГАЙТЕ НА ЗАНАВЕС И СОСКАЛЬЗЫВАЙТЕ ПО НЕМУ ВНИЗ. УВЫ, ЭТИМ ПРИДЕТСЯ ЗАНИМАТЬСЯ ЧАСТО.



ПРЫГАЙТЕ С КОЛОННЫ К СТЕНЕ СЛЕВА И ЦЕПЛЯЙТЕСЬ КИНЖАЛОМ ЗА ПЛИТУ. ПОТОМ – ПО СТЕНЕ ДО БАЛКОНА.



ОСТОРОЖНО! ОДИН ИЗ КАРНИЗОВ (ОН ПОЯВЛЯЕТСЯ, ЕСЛИ ПОТЯНУТЬ ЗА РЫЧАГ) ЧЕРЕЗ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ИСЧЕЗАЕТ.



СНАЧАЛА НА ВАС НАПАДУТ ТОЛЬКО ДВЕ ГОНЧИЕ. ЕЩЕ ТРИ ПОДОСПЕЮТ ЧУТЬ ПОЗЖЕ.

от платформы к платформе, используя, где надо, цепь. Ликвидируйте нового стражника и пару Гончих. Вытащите из стены камень с львиной мордой и немедленно прыгайте на него; это позволит добраться до последней в помещении платформы. 7 В следующей комнате, повиснув на руках, двигайтесь направо, опять вытаскивайте из стены камень, чтобы перебраться на него. Далее предстоит длинная пробежка (обязательно используйте цепь), в конце которой вас поджидает новая платформа, а на ней – два стражника и Гончая. Идите через арку, чтобы, перескакивая с платформы на платформу, оказаться у стены с занавесом – соскользните по нему вниз, в нужный момент сигайте на соседний занавес и спокойно приземляйтесь на пол. После сердечной встречи с Рептусами (эти чудики вылезли-таки из канализации!) разбейте сундук с десятью Sand Credits, 8 откройте дверь, нажав на плиту, и бегите в коридор, битком набитый ловушками. Страшно? Нисколечко, ведь у Принца есть The Eye of the Storm. Миновав эту полосу препятствий, Принц коснется воды и «просветлеет». Не теряя времени, поверните рычаг, чтобы откачать воду из помещения. Как только вода исчезнет, появятся Иллюзии (любопытно, чьи). Они не слишком-то живучи, но проворны и ближнему бою предпочитают метание ножей с почтительного расстояния. Разделавшись с Иллюзиями, воспользуйтесь стеной справа от рычага, чтобы начать восхождение к потолку. Оказавшись наверху, присмотритесь: в стене слева есть проем (он спрятан за куском ткани), за которым открывается дорога к третьему Life Upgrade. Получить его не намного сложнее, чем предыдущие два – нужно лишь пройти мимо пары ловушек, да в очередной раз проявить чудеса ловкости. После получения Life Upgrade возвращайтесь в предыдущую комнату; пора продолжить подъем. Еще один рычаг откроет дверь; от нее рукой подать до стены со столь полезными красными занавесами. Дальше вы сами прекрасно знаете, что и как.

THE MARKETPLACE

После заставки идите налево. Добравшись до желоба, спускайтесь по нему – прямо на головы двум ничего не подозревающим стражникам (лучше дождитесь, когда они встанут друг возле друга). Подтащите большую корзину к плите-кнопке, и таким нехитрым способом откройте дверь в конце переулка. 9 По деревянной перекладине и двум колоннам можно без угрозы для жизни спуститься на улицу. Но там прогуливаются два стражника и очередное пополнение в стане противника – Thrall. Последние отличаются от обычных стражников одеждой и просто-таки неприличной живучестью – испускают дух только после пятого удара. Ничего не поделаешь, драться все равно придется. Расправившись с охраной, потяните за рычаг. После заставки обратите внимание на две плиты: придавите одну корзиной, а Принца поставьте на вторую. Не теряя ни секунды, бегите в открывшуюся дверь. Поднимитесь по лестнице в конце улицы – для Принца уже подготовлена новая порция карнизов, трамплинов и перекладин; другого способа пройти дальше, увы, нет.

THE MARKET DISTRICT

Цепляясь за карнизы, начинайте спускаться на площадку внизу. Затем соскользните по желобу вниз и бросайтесь на патрульных (внимание – еще один Thrall). Быстро поднимайтесь по лестнице, прыгайте на следующий карниз, а с него – на доску внизу. Пройдя до конца доски, дождитесь подходящего момента и прихлопните двух стражников. После нажмите кнопку справа, замедлите время с помощью The Eye of the Storm и мчитесь вперед, пока дверь не закрылась. В конце коридора по стене лезьте на платформу. Впереди – новые Песчаные Врата и целый отряд противников. 10 Уложите их и закройте Врата, дабы получить 150 Sand Credits. Какая-никакая, а валюта. От места последней схватки направляйтесь вперед и вытаскивайте корзину, что стоит слева. По окончании заставки, поставив корзину у противоположной стены, потяните за рычаг, замедлите время и бегите к дверям. Лестница... освежающая пробежка по стене... Уф, вы покинули Рыночный Квартал.

THE BOWERY

Думаете, дальше будет проще? Ничего подобного. Снова придется заняться акробатикой. На одной из платформ прохлаждается лучник... зря он подвернулся Принцу под руку. Продолжайте двигаться вперед, пока не начнется заставка, и Темный Принц

Отважным на заметку

Чем ближе финал игры, тем чаще Принцу приходится иметь дело с большими группами противников. Стражники, Рептусы и новоприбывшие Иллюзии и Чародейки отнюдь не горят желанием гулять в одиночку, предпочитая держаться вместе. Это означает, что осуществить Speed Kill куда сложнее, чем на первых этапах игры – пока вы пускаете кровь одному, остальные получают шанс приготовиться к обороне. К тому же некоторые враги (те же Чародейки) и вовсе не дают Принцу приблизиться к ним незамеченным. Как быть? У вас есть выбор. Можно не зацикливаться на Speed Kill, а, положившись на собственную удаль и прыть, нападать на всех подряд в открытую. Минусы такого решения очевидны: сражения отнимают много времени, да и крови Принц теряет немало. Второй вариант: не торопясь осмотреть место предполагаемой резни, отследить маршруты стражников и попробовать-таки нанести им неожиданный удар. Даже если ничего не получится, всегда можно вернуться к плану А – побоищу «один против всех».



ВЫТАЩИВ ИЗ СТЕНЫ КАМЕНЬ, СМЕЛО ПРЫГАЙТЕ НА НЕГО.



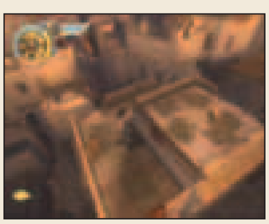
СУНДУК С SANDS CREDITS СТОИТ В ТЕМНОМ УГЛУ – НЕ ПРОПУСТИТЕ ЕГО.



НАЙДИТЕ КОРЗИНУ И ТАЩИТЕ ЕЕ К КНОПКЕ. ИНАЧЕ ЗА ДВЕРЬ НЕ ПОПАСТЬ.

Осмотритесь!

На узких улочках Вавилона, среди руин дворца и развалин Храма порой не очень-то легко понять, куда двигаться дальше. Или как добраться до того или иного объекта. Вроде бы есть карниз, и очевидно, что Принцу нужно за него ухватиться. Но карниз высоко, и никаких явных подсказок ни сам Принц, ни его Темная сущность (кстати, очень общительная) игроку не дают. В такие моменты полезно вспомнить про режим Landscape Camera. Не ленитесь лишний раз нажать на соответствующую кнопку, едва в левом нижнем углу экрана загорелся золотистый значок. Камера немедленно покажет все без утайки, и вы почти наверняка без труда увидите, как обойти очередное препятствие. А что делать, когда включить Landscape Camera нельзя? Вариантов немного и самый универсальный – тщательно обследовать местность, особое внимание уделяя стенам и потолку (не забывайте, что положение камеры можно регулировать). Не самое увлекательное занятие, но что поделать.





ДОСКА НАД ПЛОЩАДЬЮ – НЕПЛОХАЯ ОТПРАВНАЯ ТОЧКА ДЛЯ НЕОЖИДАННОЙ (И ПОТОМУ УСПЕШНОЙ!) АТАКИ.

не вступит в законные права. Перевалив через перила, прыгайте вперед – к карнизу напротив. Как только Принц окажется внизу, появятся Иллюзии, но у них нет ни одного шанса на победу. Расправившись с шустрыми тварями, начинайте карабкаться по противоположной стене, чтобы попасть на платформу. Здесь спрятаны кнопка и дверь (опять потребуется The Eye of the Storm). Чуть позже, спустившись по занавесу, встречайте Чародеек (Enchantress) – знойных дамочек, с легкостью уклоняющихся от любых бросков и захватов Принца. Драка с ними не превращается в пытку только потому, что Чародейки не очень-то живучи и после двух-трех ударов обращаются в прах. Кстати, не все они оставляют столь необходимый Темному Принцу песок – будьте начеку. Покончив с ратными делами, идите дальше, скачите на колонну и лезьте по ней наверх. Там на платформе стоит лучник, а немного поодаль появятся две Чародейки. Ближе к выходу вы наткнетесь на другого лучника, и сразу за дверным проемом – на третьего. Поверните рычаг и бегите к бассейну с водой. Впереди вас поджидают вращающиеся лезвия – постарайтесь не попасть под их удары. Вам теперь нужно на платформу, где Принц попытается начать серьезный разговор с Фарой. Увы, разговору не суждено состояться – появится третий лишний и все испортит. Прежде чем идти дальше, не забудьте запастись мечом.

THE BROTHEL

Обязательно сохранитесь у фонтана и спускайтесь на просторную арену.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ! ЭТОТ РЫЧАГ НЕОБХОДИМО ПОВЕРНУТЬ ДВАЖДЫ.

Сюда же поспешит Махасти (Mahasti). Вы с этой особой уже встречались, и сейчас самое время расквитаться с верной служанкой Визиря за прошлую обиду. Как это сделать – читайте врезку.

THE PLAZA

Одолев Махасти, двигаемся туда, куда побежала Фара. Обратите внимание, что вы по-прежнему управляете Темным Принцем, и не теряйте времени попусту. По платформам и карнизам дойдите до коридора, в конце которого снова прыгайте на карнизы и карабкайтесь наверх. На очередной платформе уже собрался почтенный караул – Рептусы и Thrall'ы. Для Темного Принца они не представляют большой опасности, опять же, пополнится запас песка. После сражения сворачивайте налево и, оттолкнувшись от стены, перескочите на перекладину (дотянуться до нее можно лишь при помощи цепи). Продолжайте двигаться вдоль стены, пока не попадете на площадку с открытым окном. Лезьте в окно, спускайтесь по карнизам и висячей цепи туда, где окопался стражник. Укокошьте его, а также второго стражника, что прячется за углом. Теперь вам налево, к плите; нажмите на нее, чтобы открыть дверь. Идите вперед; в самом конце аллеи появится охранник – его можно подстеречь, спрятавшись в нише слева. Свернув за угол, пролезайте в дыру под деревянным заслоном. До бассейна с водой рукой подать – нужно только поработать дворником и убрать лишний мусор.



ДВИГАЙТЕ ДЕРЕВЯННУЮ МАХИНУ, ПОКА ОНА НЕ ОКАЖЕТСЯ ТОЧНО МЕЖДУ ЖЕЛОБОМ И БАЛКОНОМ С РЫЧАГОМ.

THE UPPER CITY

Обратите внимание на чудную деревянную конструкцию в левом углу. Забирайтесь на нее и бегом по стене – к следующей платформе. Поверните рычаг (обратите внимание: желоб в стене закроют широкие ставни) и спрыгивайте на пол. 11 Протащите ранее неподвижное деревянное «нечто» по появившимся желобам на полу до упора. Затем влезайте на перекладину, украшающую верхушку конструкции, и с нее вновь скачите на платформу с рычагом. 12 Верните рычаг в исходное положение и возвращайтесь на перекладину. С нее теперь легко попасть во вновь открывшийся желоб и подняться к балкам, торчащим выше. Площадку чуть поодаль патрулируют два стражника – убейте их. Поверните еще один рычаг – откроется дверь. 13 Сразу за ней расхаживает стражник, но к нему легко подкрасться со спины. Пробежав по стене (будьте предельно осторожны – три трамплина, с которых легко сорваться), прыгайте на следующую платформу. Дождавшись окончания заставки (Фара по-прежнему не в духе), снова бегите по стене, чтобы оказаться на деревянной балке. С нее перебирайтесь на цепь и спускайтесь на нижний уровень. Его оккупировала стайка Рептусов, но вы с такими уже не раз имели дело, не пропадете. 14 Свершив суд и расправу, открывайте следующую дверь (кнопка на стене). В переулке для начала перережьте глотку стражнику и начинайте карабкаться по карнизам и перекладинам к площадке, которую облюбовали еще два стражника. Поднимитесь по



РЫЧАГ, ОТКРЫВАЮЩИЙ ЭТУ ДВЕРЬ, У ВАС ЗА СПИНОЙ.



СПРЫГНУВ С ЦЕПИ, ДЕРЖИТЕСЬ НА СОЛНЦЕ – СВЕТ ПАРАЛИЗУЕТ РЕПТУСОВ.



ЗАПОМНИТЕ ЭТО МЕСТО – ВАМ СЮДА ЕЩЕ ПРИДЕТСЯ ВЕРНУТЬСЯ.

Пополняем запасы Песка

Во время затянувшейся экскурсии по родному городу Принцу приходится постоянно следить не только за своим здоровьем, но и регулярно пополнять запасы Песка Времени, иначе, свалившись в который раз откуда-нибудь, уже не получится повернуть время вспять. Здоровье можно поправить около фонтанов. Песок же обычно спрятан в различной посуде, мебели и разнообразном мусоре, который попадается на пути. Так что крушите все подряд в свое удовольствие – вам зачтется. Неиссякаемый источник Песка – Песчаные Врата (после того, как вы их закроете), но около них, к сожалению, долго околачиваться нельзя, так как надо двигаться дальше. Любопытно: пока Принц пребывает в обычном состоянии, далеко не любая разбитая плошка оборачивается заветным песочком. Темному Принцу гораздо проще; он выколачивает Песок почти из чего угодно, за очень-очень редким исключением.

лестнице справа и продолжайте подъем, используя все подручные средства – перекладины, ставни, доски... Сделайте паузу – расправьтесь с патрульным. Впереди маячит характерный столб желтого цвета: значит, и новые Песчаные Врата совсем близко. И точно, пару минут спустя они окажутся под вами – также как и целая ватага разнокалиберной охраны. Дальнейшая процедура вам хорошо знакома. Что касается Врат, то они дарят Принцу Winds of Sand – очень мощную атаку. Она не только наносит ущерб неприятелям, но и отбрасывает их назад, расчищая Принцу столь необходимое пространство для маневра. Правда, у Winds of Sand есть и большой недостаток: на нее тратится слишком много Песка. За все надо платить... Однако не будем о грустном. Нажмите на плиту и тут же используйте The Eye of the Storm, чтобы успеть до закрытия двери. Пройдите через коридор и за горой ненужного хлама отыщите корзину. Подтащите ее к стене; еще несколько прыжков – и вы в городских садах.

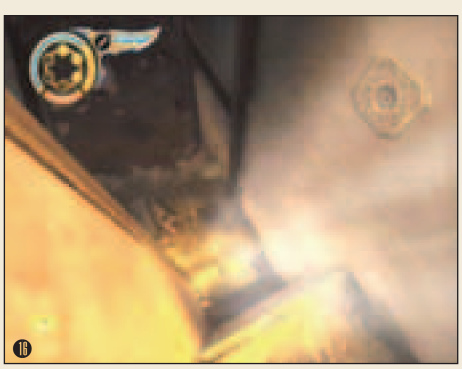
THE CITY GARDENS

Идите к краю платформы и прыгайте на перекладину впереди. Раскачавшись, прыгайте еще дальше, чтобы достать кинжалом до плиты на стене. Используя эту и соседнюю плиты, добегите до карниза и ухватитесь за него руками. Переместитесь за угол, после чего прыгайте на соседний карниз. Подайте вправо, чтобы спуститься на перекладину. С нее можно преодолеть расстояние до противоположной стены. (15) Двигайтесь дальше по стенам и перекладинам, пока не окажетесь на следующей платформе. Вы неминуемо спугнете птиц, что привлечет внимание стражника. Затаитесь на секунду-другую, пока он успокоится, чтобы угробить его без лишних хлопот. (16) Здесь вам больше делать нечего: перелезайте через перила, снова прыгайте на перекладину, и дальше – до очередного карниза. Отсюда спускайтесь немного ниже, чтобы перескочить на противоположную сторону. Встаньте на карниз и скачите на пальму (она заменит колонну). Сползите немного вниз и прыгайте на соседнее дерево. Ваша задача сейчас – переместиться в верхнюю часть экрана, где удобнее всего начать атаку на беззаботно разгуливающих стражников. (17) Обратите внимание на массивную каменную колонну; на одной из ее сторон установлен рычаг, которым необходимо воспользоваться. (18) Как только потянули за рычаг, встаньте между стеной и колонной и поднимайтесь наверх, пока не удастся ухватиться за карниз. Возвращайтесь туда, откуда вы прыгали на первую пальму, затем, дойдя до края деревянной перекладины, прыгайте через пропасть и сразу же цепляйтесь за карниз чуть выше. Двигайтесь налево и, как только появится возможность, спускайтесь вниз (зацепитесь кинжалом за плиту, чтобы не разбиться). Поверните направо – здесь снова предстоит прыгать по перекладинам. Чтобы понять, в какую сторону двигаться, держитесь желтого столба света; очередные Песчаные Врата совсем рядом. Разумеется, они-то нам и нужны. Как только доберетесь до Врат, затаитесь на балке и, улучив момент, нападайте на стражника в красном. Дальнейшую процедуру вы уже хорошо знаете. После боя закройте кинжалом Врата, чтобы получить шестой (и последний) Sand Tank. Прямо напротив Врат установлено каменное возвышение: взбегите по нему, чтобы зацепиться кинжалом за плиту высоко над землей. Перебирайтесь на дерево, лезьте по нему выше и прыгайте на балку слева. С балки, минуя крышу, скачите на карниз. Далее перемещайтесь направо (кое-где придется повиснуть на руках). Наткнувшись на двух стражников, разберитесь с ними, затем идите к краю платформы, бегите по стене, прыгайте на противоположную сторону и сразите еще двух стражников. Теперь, морально подготовившись к худшему, спрыгивайте вниз. Здесь на вас выскочит Stone Guardian. Эта каменная образина, помимо внушительного роста (впрочем, до старины Кломпы каменному чудищу все равно далеко), может похвастать отличным хуком слева и неправдоподобно тяжелыми ножищами, которыми он с удовольствием втаптывает Принца в землю. Кроме того, не стоит считать его медлительным – едва зазеваетесь, и Stone Guardian немедленно разовьет нешуточную скорость и ринется на таран. В общем, кабы не отсутствие красной полоски жизни в нижней части экрана, нового противника легко можно принять за очередного босса. Во время боя постарайтесь оказаться у него за спиной, после чего бейте по ногам. Пропустив несколько ударов, Stone Guardian упадет на колени. Немедленно забирайтесь к нему на загривок и... в вашем распоряжении окажется весьма экзотическое транспортное средство, которым необходимо управлять какое-то время. Скажем сразу, задача непростая, с первой попытки может и не получиться. Стоит вам и вашему «пони» врезаться в стену – и каменная туша валится на спину. Принцу для перехода в мир иной достаточно одного такого падения. Дабы избежать столь неприятных последствий, приводим точное описание маршрута.

- Поверните Stone Guardian направо, чтобы проломить дверь.
- Снова налево.
- Направо.
- Еще раз направо.
- Налево.
- Направо.
- Налево.
- Направо.
- Снова направо.
- И опять направо.
- Налево.
- Еще налево.
- Направо.
- Опять направо.
- Налево.
- Проломите еще одну дверь.

Все! Скачки с препятствиями закончились. Спокойно поднимитесь по лестнице справа, чтобы оказаться на шаг ближе к намеченной цели. ■

Продолжение следует...



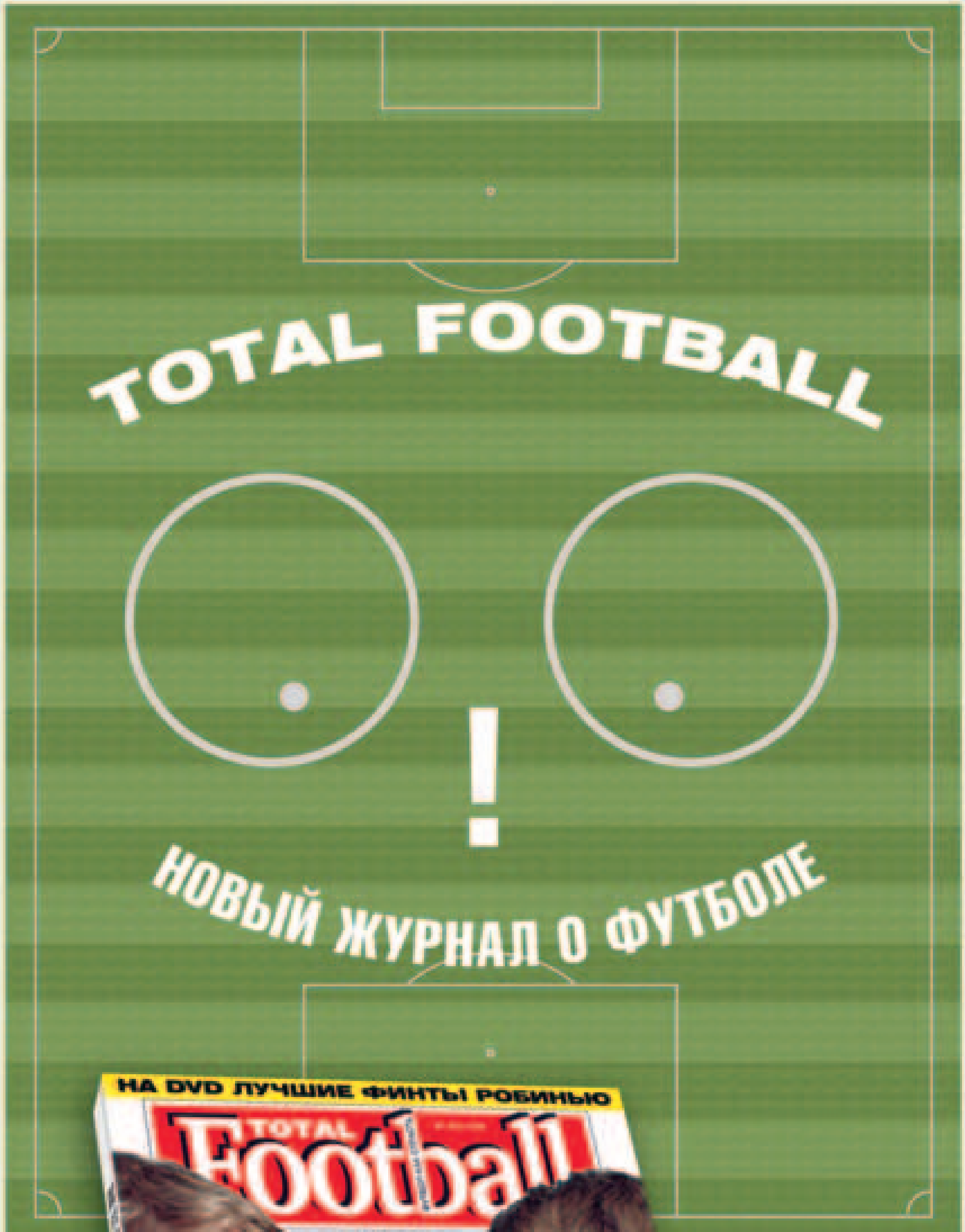
ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ КНОПКОЙ СМЕНЫ ОБЗОРА, ЧТОБЫ НЕ НАТВОРИТЬ ДЕЛ.

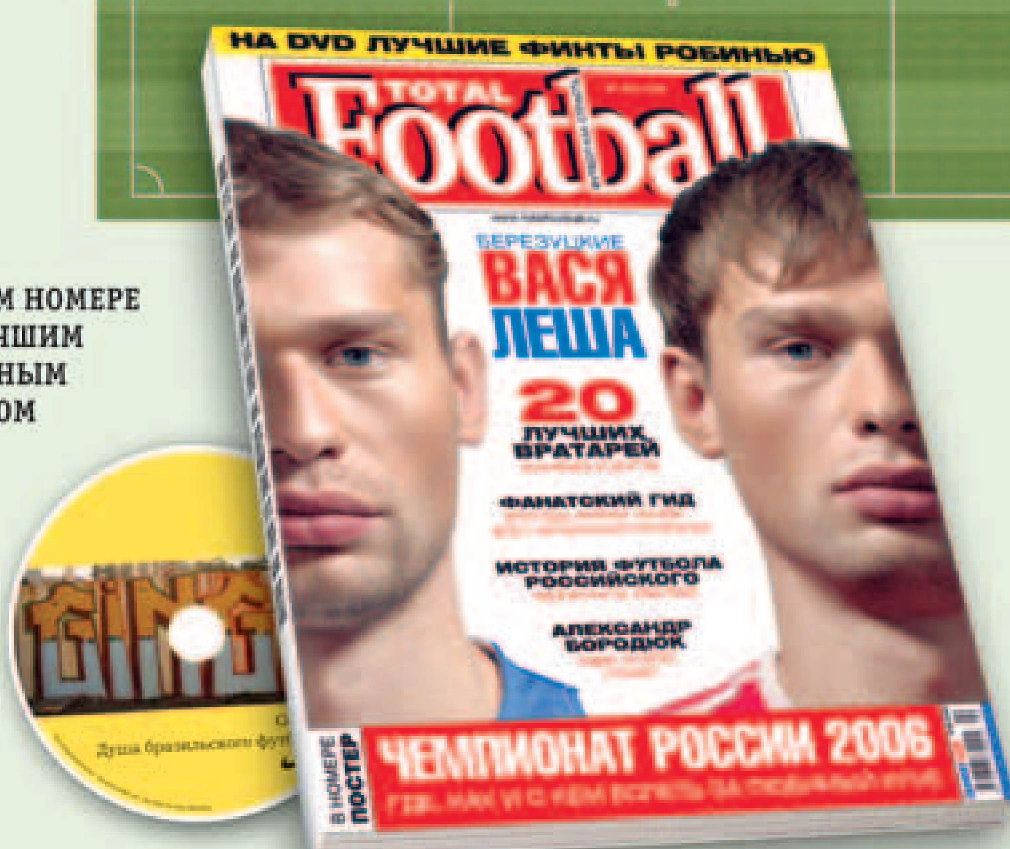


В ГОРЯЧКЕ БОЯ НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРО ДВУХ СТРАЖНИКОВ, ЧТО СТОЯТ ПООДАЛЬ.



ВПЕРЕДИ – РЫЧАГ, ОТКРЫВАЮЩИЙ ПУТЬ К НОВЫМ ПЕСЧАНЫМ ВРАТАМ.


TOTAL FOOTBALL
!
НОВЫЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ


НА DVD ЛУЧШИЕ ФИНТЫ РОБИНЬЮ
TOTAL Football
БЕРЕЗУЦКИЕ
ВАСЯ
ЛЕША
20 ЛУЧШИХ ВРАТАРЕЙ
ФАНАТСКИЙ ГИД
ИСТОРИЯ ФУТБОЛА РОССИЙСКОГО
АЛЕКСАНДР БОРОДЮК
В НОМЕРЕ ПОСТЕР
ЧЕМПИОНАТ РОССИИ 2006

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



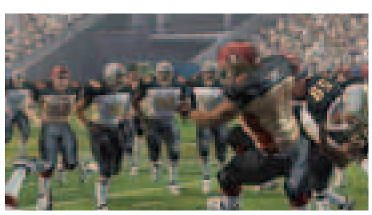
[PS2, XBOX] AEON FLUX

Коды в игре можно вводить двумя способами. Первый – через пункт **Cheats** в меню **Extras**, второй – в меню **Cheats**, которое доступно, если поставить игру на паузу. Ниже после каждого кода указано, где его следует вводить:

ALPHA ROMEO MIKE SIERRA – откровеннный наряд для главной героини (Extras);
BRAVO ALPHA GOLF MIKE ALPHA NOVEMBER – видеоролик (в игре);
BRAVO ALPHA YANKEE OSCAR UNIFORM – все уровни (Extras);
BRAVO LIMA UNIFORM ROMEO – военный наряд для главной героини (Extras);
BRAVO UNIFORM CHARLIE KILO FOXTROT SIERRA TANGO – убийство с одного удара (в игре);
CHARLIE LIMA OSCAR NOVEMBER ECHO – бесконечное здоровье (в игре);
CHARLIE LIMA OSCAR TANGO HOTEL ECHO SIERRA – еще несколько комплектов одежды для главной героини (Extras);
CHARLIE UNIFORM TANGO INDIA OSCAR NOVEMBER ECHO – бесконечные Fatalities (в игре);
FOXTROT UNIFORM GOLF – бесконечные патроны (в игре);
GOLF ROMEO ALPHA YANKEE – наряд Fame (Extras);
HOTEL ECHO ALPHA LIMA MIKE ECHO – восстановление здоровья (в игре);
JULIET ALPHA CHARLIE KILO ECHO TANGO – наряд Bomber Jacket (Extras);
LIMA CHARLIE VICTOR GOLF – бесконечные Power Strikes (в игре);
MIKE OSCAR VICTOR INDIA ECHO – наряд Seed (Extras);
PAPA INDIA XRAY ECHO SIERRA – все Slideshows (Extras);
TANGO ROMEO INDIA ROMEO OSCAR XRAY – режим бога (в игре);
WHISKEY HOTEL INDIA TANGO ECHO – наряд «Хорошая девочка» (Extras).
UNIFORM KILO GOLF ALPHA MIKE ECHO ROMEO – еще один видеоролик (в игре);
UNIFORM ROMEO BRAVO ALPHA NOVEMBER – еще один наряд (Extras);

[XBOX] BLITZ: THE LEAGUE

1. Введите следующие коды в меню **Extras**:
ONFIRE – Ball Trail всегда включен;
BOUNCY – надувной пляжный мяч;
PIPPED – Double Unleash Icons
NOTTIRED – отключение выносливости;
CLASHY – Super Clash Mode;
BIGDOGS – Super Unleash Clash Mode;
CHUWAY – кооперативный режим на двух игроков.
2. Выполните соответствующие условия в режиме **Quick Play**, чтобы получить бонусы:
Pain – пройдите defending-часть Training Mode;
All or Nothing – наберите не менее 90 yard TD в Single Quick Play Mode;
Big Head – одержите 40 побед в Quick Play Mode;
Bonecrushes – одержите 30 побед в Quick Play Mode;



Buttafingaz – пройдите rushing-часть Training Mode;
David vs. Goliath – победите в Quick Play, не используя pass plays;
Deuces Wild – пройдите receiving-часть Training Mode;
Domination – пройдите prime time-часть Training Mode;
Lucky 7s – пройдите Quick Play, используя только pass plays;
No Injuries – пройдите passing-часть Training Mode;
Windbreakers – забейте пять или больше field goals в Quick Play.

[PS2] ZOMBIE ZONE

Дважды и очень быстро введите код на экране с надписью **Press Start**, чтобы получить доступ ко множеству секретов:
▲, ▼, ▲, ▼, L1, R1, L2, R2, [L3], [R3].

[X360] PERFECT DARK ZERO

1. Выполните следующие требования, чтобы получить дополнительные очки:
1 Co-op Mission On Dark Agent – пройдите 1 Co-op mission на уровне сложности Dark Agent;
1 Solo Mission On Dark Agent – пройдите 1 Solo mission на уровне сложности Dark Agent;
10 Explosive Kills – совершите 10 убийств с использованием взрывчатки в любом из многопользовательских режимов;
10 Flags Captured – захватите 10 флагов в режиме Capture The Flag;
10 Headshot Kills – совершите 10 Headshots kills в любом из многопользовательских режимов;
10 Kills in Killcount – совершите 10 убийств в режиме Killcount;
10 Kills in Team Killcount – совершите 10 убийств в режиме Team Killcount;
10 Melee Kills – убейте 10 противников в рукопашном бою в любом из многопользовательских режимов;
10 Minutes Survived – продержитесь 10 минут в режиме Onlsaught;
10 Player Infected – заразите 10 игроков в режиме Infection;
10 Rounds Survived – продержитесь 10 раундов в режиме Eradication;
10 Sniper Kills – совершите 10 убийств из снайперской винтовки в любом многопользовательском режиме;
10 Territories Held – наберите 10 очков в режиме Territory Gain;
10,000 CR Property Destroyed – уничтожьте собственности на 10 тысяч CR в режиме Sabotage;
100 Explosive Kills – совершите 100 убийств с использованием взрывчатки в любом из многопользовательских режимов;
100 Flags Captured – захватите 100 флагов в режиме Capture The Flag;
100 Headshot Kills – совершите 100 Headshots kills в любом из многопользовательских режимов;
100 Kills in Killcount – совершите 100 убийств в режиме Killcount;
100 Kills in Team Killcount – совершите 100 убийств в режиме Team Killcount;
100 Melee Kills – убейте 100 противников в рукопашном бою в любом из многопользовательских режимов;
100 Minutes Survived – продержитесь 100 минут в режиме Onlsaught;
100 Player Infected – заразите 100 игроков в режиме Infection;
100 Rounds Survived – продержитесь 100 раундов в режиме Eradication;
100 Sniper Kills – совершите 100 убийств из снайперской винтовки в любом многопользовательском режиме;
100 Territories – наберите 100 очков в режиме Territory Gain;
100,000 CR Property – уничтожьте собственности на 100 тысяч CR в режиме Sabotage;
1000 Explosive Kills – совершите 1000 убийств с использованием взрывчатки в любом из многопользовательских режимов;
1000 Headshot Kills – совершите 1000 Headshots kills в любом из многопользовательских режимов;
1000 Kills in Killcount – совершите 1000 убийств в режиме Killcount;
1000 Kills in Team Killcount – совершите 1000 убийств в режиме Team Killcount;
1000 Melee Kills – убейте 1000 противников в рукопашном бою в любом из многопользовательских режимов;
1000 Player Infected – заразите 1000 игроков в режиме Infection;
1000 Rounds Survived – продержитесь 1000 раундов в режиме Eradication;
1000 Sniper Kills – совершите 1000 убийств из снайперской винтовки в любом многопользовательском режиме;
5 Co-op Missions On Dark Agent – пройдите 5 Co-Op missions на уровне сложности Dark Agent;
5 Solo Mission On Dark Agent – пройдите 5 Solo missions на уровне сложности Dark Agent;
Complete Co-Op Agent – пройдите Co-Op на уровне сложности Dark Agent;
Complete Co-Op Secret Agent – пройдите Co-Op на уровне сложностиSecret Agent;
Complete Co-Op Dark Agent – пройдите Co-Op на уровне сложности Agent;
Complete Co-Op Perfect Agent – пройдите Co-Op на уровне сложности Perfect Agent;
Complete Single Agent – пройдите Single Player на уровне сложности Agent;
Complete Single Dark Agent – пройдите Single Player на уровне сложности Dark Agent;
Complete Single Perfect Agent – пройдите Single Player на уровне сложности Perfect Agent;
Complete Single Secret Agent – пройдите Single Player на уровне





сложности Secret Agent;
Played 10 Dark-Ops Games – сыграйте в 10 Dark-Ops games;
Played 10 Deathmatch – сыграйте в 10 Deathmatch games;
Played 100 Dark-Ops Games – сыграйте в 100 Dark-Ops games;
Played 100 Deathmatch Games – сыграйте в 100 Deathmatch games;
Played 1000 Dark-Ops Games – сыграйте в 1000 Dark-Ops games;
Played 1000 Deathmatch Games – сыграйте в 1000 Deathmatch games.

2. Пройдите игру на уровне сложности **Perfect Agent**, чтобы получить доступ к **Dark Agent**.

3. По правилам игры, для того чтобы получить тот или иной тип оружия, игрок должен начать миссию, в которой можно обнаружить необходимый ствол, и благополучно завершить с уровень именно с ним. Ниже приведен список оружия с указанием уровней, на которых их можно найти:
CMP-150 (SMG 2) – Sewer Retrieval;
Combat Sheild (Sheild 1) – Trinity Infiltraiton;
DEF-12 Shotgun (Close Combat 2) – Nightclub Stakeout;
DW-P5 (SMG 2) – Nightclub Stakeout;
FAC-16 (Assault 2) – Trinity Escape (off dead ally);
Falcon (Pistol 1) – Nightclub Stakeout;
Flashbangs (Thrown, 1) – Lab Rescue, River Escape;
Frag Grenade (Thrown 1*5) – Nightclub Stakeout;
Hawk Boomerang (Thrown, 1) – Trinity Infiltration;
KSI-74 (Assault 2) – Lab Rescue;
Laptop (Assault 2) – Trinity Infiltration;
M60 (Heavy 3) – Mansion Infiltration;
M60 (Heavy, 3) – Rooftop Escape;
Magnum (Pistol 1) – Rooftops Escape;
Magsec 4 (Pistol 1) – Mansion Infiltration;
Multi Mine (Thrown 1*5) – Temple Surveillance;
Phychosis Gun (Pistol 1) – Trinity Infiltration;
Plasma Rifle (Heavy 3) – Temple Surveillance;
RCP-90 (SMG 2) – Jungle Storm;
Rocket Launcher (Heavy 3) – Bridge Assault;
Rocket Launcher (Heavy, 3) – River Extraction;
SuperDragon (Assault 2) – Outpost Rescue;
UGL Liberator (SMG 2) – Nightclub Stakeout;
Viblade (Close Combat 1) – Mansion Infiltration (red triplaser room).



[GBA] FINAL FANTASY IV ADVANCE

Пройдите игру один раз, чтобы получить доступ к **Music Player**. Музыкальная шкатулка появится на радость меломанам в меню **Extras**.





[GC] BATTALION WARS

Bonus Mission 1 – получите общий рейтинг в 85% в первой кампании;
Bonus Mission 2 – получите общий рейтинг в 85% во второй кампании;
Bonus Mission 3 – получите общий рейтинг в 85% в третьей кампании;
Bonus Mission 4 – получите общий рейтинг в 85% в четвертой кампании.



[DS] PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Вставьте в **GBA-слот** игру **Phoenix Wright**, чтобы в **Phoenix Wright: Ace Attorney** перенестись сразу к пятому эпизоду, минуя все предыдущие (действует только для японских версий игры).

СТРАНА ИГР и CP digital ПРЕДСТАВЛЯЮТ КОНКУРС!

«Восток – дело тонкое»!

НА КОНУ коллекционные DVD-комплекты «Избранное восточное кино»



1. В создании популярной видеоигры (назовите ее) принимал участие...
а) Чжан Имоу;
б) Чжан Цзы-И;
в) Такеси Канесиро.

2. В сюжете фильма «Табу» фигурируют...
а) самураи-музыканты;
б) самураи-пацифисты;
в) самураи-гомосексуалисты.

3. Режиссер, писатель и актер Такеси Китано учился на инженера, но ему пришлось покинуть школу из-за...
а) переезда;
б) смерти директора;
в) плохого поведения.

УСЛОВИЯ

Выберите правильные ответы на наши несложные вопросы и отправьте их по адресу vostok@gameland.ru до 1 июня 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Восток – дело тонкое (конкурс)».
Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и обратный адрес.
Удачи!

ИТОГИ КОНКУРСОВ:

«КИНОМАНИЯ» (№20-197)
Главный приз (комплект из пяти DVD и футболку с символикой фильма Doom) завоевал **Ренат Ларин**, г.Орехово-Зуево. Поощрительный приз (DVD с фильмом Doom и футболку с символикой) редакция присудила **Денису Антонову**, г.Донецк.

«КИНОМАНИЯ 2» (№24-201)
Лицензионные DVD с фильмом Doom и футболки с символикой в кровопролитной борьбе с честью заслужили **С.Великосельский** из г.Тайга, и **Кирилл Ипатов aka Dampiel**, обратного адреса указать не пожелавший. Поздравляем и желаем дальнейших успехов!

«МАДАГАСКАР» (№02-203)
DVD с заводным мультфильмом «Мадагаскар» отправлены следующим участникам, правильно ответившим на все вопросы:
- **Александру Ледневу** в г.Мытищи;
- **Николаю Рысеву** в г.Волгоград;
- **Игорю** и **Владимиру Зинченко** в г.Когалым.

XBOX 360

[X360] PROJECT GOTHAM RACING 3



1. Наберите необходимое число очков Kudos, чтобы открыть концепт-кары:
Ford Mustang GTR – 10,000 Kudos;
Nissan GTR – 50,000 Kudos;
Cadillac 16 – 90,000 Kudos;
Ford Supercar Concept – 120,000 Kudos;
Shelby Cobra – 160,000 Kudos;
Toyota GT-One – 230,000 Kudos;
Ford GT90 – 300,000 Kudos;
Shelby GR-1 – 390,000 Kudos;
RUF Supercar Concept – 475,000 Kudos.
2. Выполните соответствующие требования, чтобы получить очки:
Track Builder (10) – создайте и сохраните 10 Custom Routes;
Photographer (10) – сделайте и сохраните скриншот в каждом из городов;
Arcade Player (15) – сыграйте на автоматах Geometry Wars 1 и 2, которые находятся в гараже;
Gotham TV Sports Fan (15) – посмотрите Gotham TV 10 раз; сохраните повтор заезда;
Rank 10 (20) – получите Rank 10;
Gotham Hero (30) – появитесь на Gotham TV;
Steel Champion (30) – пройдите все чемпионаты на уровне Steel;
Ferrari Owners Club (45) – приобретите все автомобили марки Ferrari;
Lamborghini Owners Club (45) – приобретите все автомобили марки Lamborghini;
Exotic Car Club (45) – приобретите McLaren F1 LM, Shelby GT 500, Ford GT-40 MK 1, Corvette ZR1, TVR Cerbera Speed Twelve, RUF CTR «Yellow Bird» и Callaway Sledgehammer Twin Turbo;
Rank 5 (50) – получите Rank 5;
Bronze Champion (50) – пройдите все чемпионаты на уровне Bronze;
Style Racer Badge (50) – 25m powerslide, 10x Combo, 25 тысяч Online Kudos, 1 тысяча Kudos в гонке, Kudos за каждый маневр;
Race Against The Clock (50) – установите время круга для каждого из заездов в Race Against The Clock mode;
Pro Racer Badge (60) – получите Platinum Medal с ручной трансмиссией;
Silver Champion (60) – пройдите все чемпионаты на уровне Silver;
Online Professional (60) – проведите 50 онлайновых гонок, стартуйте последним и придите к финишу первым, одержите 3 победы подряд, пройдите трассу чисто (clean race), выиграйте в каждом сценарии;
Gold Champion (75) – пройдите все чемпионаты на уровне Gold;
Rank 1 (80) – получите Rank 1;
Platinum Champion (100) – пройдите все чемпионаты на уровне Platinum.

NINTENDO DS

[DS] VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE!

Пройдите однопользовательский режим на **Adults**, чтобы получить доступ к уровню сложности **V-Rated**.

READERS' HINTS

Влад Лагунов lefant@rambler.ru

[PC] THE MOVIES

При запуске игры, когда появляется логотип Lionhead, нужно зажать левую кнопку мыши и двигать ею – таким образом можно управлять символом компании, перебрасывая квадратики.

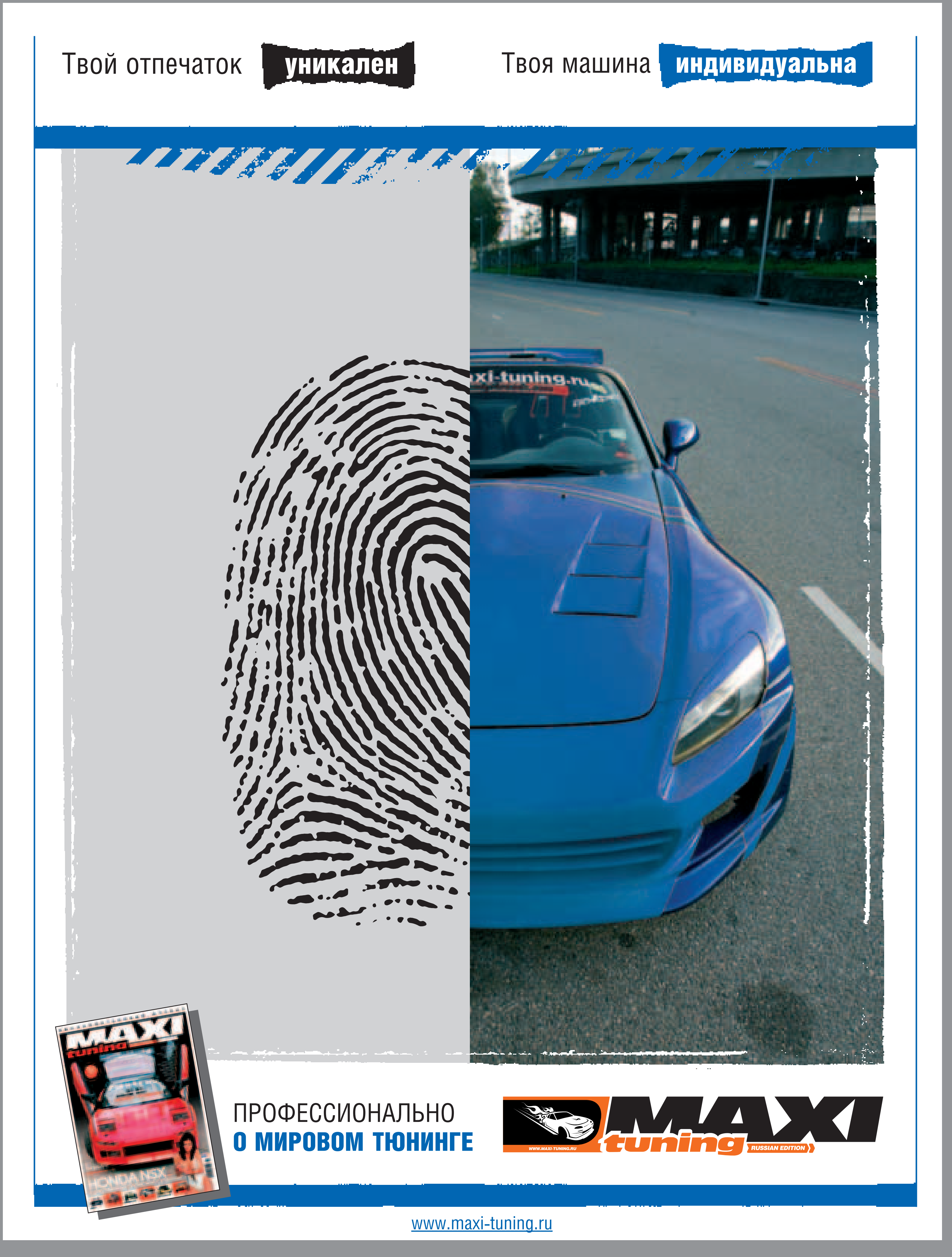
Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

PSP

[PSP] LUMINES

1. Новые иконки персонажей для профиля:
Character 23 – совершить 50 удалений блоков в Time Attack 60;
Character 24 – совершить 150 удалений блоков в Time Attack 180;
Character 25 – совершить 250 удалений блоков в Time Attack 300;
Character 38 – совершить 500 удалений блоков в Time Attack 600;
Character 39 – пройти первый уровень в VS. CPU;
Character 40 – пройти второй уровень в VS. CPU;
Character 41 – пройти третий уровень в VS. CPU;
Character 42 – пройти четвертый уровень в in VS. CPU;
Character 43 – пройти пятый уровень в VS. CPU;
Character 44 – пройти шестой уровень в VS. CPU;
Character 45 – пройти седьмой уровень в VS. CPU;
Character 46 – пройти восьмой уровень в VS. CPU;
Character 47 – пройти девятый уровень в VS. CPU;
Character 48 – пройти десятый уровень в VS. CPU.
2. Дополнительные скины:
Shinin' – пройти 1 уровень в Challenge Mode;
Urbanization – дойти до 4 уровня в Challenge Mode;
Round About – дойти до 8 уровня в Challenge Mode;
Slipping – дойти до 12 уровня в Challenge Mode;
Shake Ya Body – дойти до 16 уровня в Challenge Mode;
Square Dance – дойти до 20 уровня в Challenge Mode;
Talk 2 You – дойти до 24 уровня в Challenge Mode;
Just... – дойти до 28 уровня в Challenge Mode;
I hear the music in my Soul – дойти до 32 уровня в Challenge Mode;
Dark side beside the river – дойти до 36 уровня в Challenge Mode;
Aback – дойти до 40 уровня в Challenge Mode;
Working In The Hole – дойти до 44 уровня в Challenge Mode;
Sister Walk – дойти до 48 уровня в Challenge Mode;
Da-Di-Do – дойти до 52 уровня в Challenge Mode;
Strangers – дойти до 56 уровня в Challenge Mode;
Holiday In Summer – дойти до 60 уровня в Challenge Mode;
Take A Dog Out A Walk – дойти до 65 уровня в Challenge Mode;
Big Elpaso – дойти до 70 уровня в Challenge Mode;
My Generation – дойти до 75 уровня в Challenge Mode;
Meguro – дойти до 70 уровня в Challenge Mode;
Spirits – дойти до 85 уровня в Challenge Mode;
Get up and go – дойти до 90 уровня в Challenge Mode;
Fly Into The Sky – дойти до 95 уровня в Challenge Mode;
Lights – дойти до 100 уровня в Challenge Mode;
Japanese Form – пройти первый уровень в VS. CPU;
Auto Mobile Industry – пройти второй уровень в VS. CPU;
Please return my CD – пройти третий уровень в VS. CPU;
The bird singing in the night – пройти четвертый уровень в VS. CPU;
Mekong – пройти пятый уровень в VS. CPU;
Whoop-De-Do – пройти шестой уровень в VS. CPU;
The Spy Loves Me – пройти седьмой уровень в VS. CPU;
Brash – пройти восьмой уровень в VS. CPU;
Chinese restaurant – пройти девятый уровень в VS. CPU;
moon beam – пройти десятый уровень в VS. CPU;
Tin Toy – появляется после прохождения VS. CPU;
Rodent Unlocked – появляется после десяти часов игры;
Morning Beats – появляется после двадцати часов игры;
45 Degrees – пройти все normal puzzles в Puzzle Mode;
prime factor – пройти все x2 puzzles в Puzzle Mode;
Water, Flower & Lights – набрать 999,999 очков в Challenge Mode.




Твой отпечаток уникален
Твоя машина индивидуальна
ПРОФЕССИОНАЛЬНО
О МИРОВОМ ТЮНИНГЕ
MAXI tuning
RUSSIAN EDITION
www.maxi-tuning.ru

ЖЕЛЕЗО

Александр Кулик

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПЛЕЕР DIREC MF6887

Британская фирма Direc выпустила плеер MF6887, оснащенный дисплеем с диагональю 2.5''. Модель оборудована встроенной памятью на 512 Мбайт, способна записывать видео с внешних источников через свой AV-вход, а также файлы любого типа через USB-порт. Новинка, как и большинство современных устройств такого плана, воспроизводит MP3. На ее экране можно просматривать фотографии, а комплектный транскодер поможет воспроизводить ASF-видео. Кроме того, Direc MF6887 оснащен FM-тюнером и диктофоном. Есть у этой мультимедийной «шкатулки» и дополнительные опции, такие как календарь и предустановленные три игры. По данным производителя, без подзарядки Direc MF6887 позволит просмотреть 4 часа видео или прослушать 10 часов музыки. Стоит отметить миниатюрность новинки – толщина корпуса всего лишь 18 мм. О дате начала продаж устройства в России и рекомендуемой розничной цене пока не сообщается. ■



МОНИТОРЫ SAMSUNG БЕРУТ ПЛАНКУ 2 МС

Мониторы со временем отклика 2 мс представила на суд пользователей компания Samsung. Модели SyncMaster 740Bf и 940Bf обладают экранами с диагоналями 17 и 19 дюймов соответственно. Яркость матриц у новинок составляет 300 кд/кв. м, контрастность – 700:1, углы обзора – 160 градусов, а разрешение – 1280x1024. Высокую скорость переключения разработчикам удалось получить благодаря встроенному чипу RTA (Response Time Accelerator), причем, как сообщает производитель, новый алгоритм полностью избавился от так называемых «артефактов переразгона», встречавшихся в ранних моделях. Мониторы оснащаются регулируемой по высоте стойкой, позволяющей вращать экран в плоскости стола на 360 градусов. Новинки обладают как цифровым, так и аналоговым интерфейсом для подключения к компьютеру. Инженерам также удалось упростить регулировки параметров мониторов. Например, функция MagicBright II имеет три предустановки гаммы и позволяет подобрать оптимальный режим отображения для редактирования фото и видео-файлов, а также фильмов или игр. Утилита MagicTune позволяет менять любой параметр (резкость, яркость, контрастность, цветопередачу и так далее) с помощью мыши, не прибегая к кнопкам и экранному меню. Новые мониторы появятся в России в начале марта, ориентировочные цены на них пока не известны. ■



AGP НЕ УХОДИТ: X1600 PRO ОТ SAPPHIRE

Неизбежно стареющий, но еще очень популярный графический слот AGP не намерен без боя отступать с рынка видеоадаптеров. Этому способствует нежелание большинства пользователей менять всю систему из-за новой видеокарты, работающей на другом слоте. Да и производители не спешат сворачивать выпуск моделей для AGP, обеспечивая геймеров самой современной продукцией в привычном исполнении. Компания Sapphire не стала исключением, представив очередную новинку – ATI Radeon X1600 Pro AGP. Эта видеокарта работает на номинальных частотах 500 МГц /800 МГц и имеет 128-битную память объемом 256 Мбайт. Ее графический процессор содержит 12 пиксельных конвейеров. Подключение к мониторам осуществляется через аналоговый (D-Sub) или цифровой (DVI-D) разъемы. Когда X1600 Pro появится на прилавках и какова будет ее цена, пока не сообщается. ■



ГЕЙМЕРСКИЕ КОВРИКИ WINNER И KILLER

Компания Nova выпустила на российский рынок коврики геймерской серии, предназначенные как для любителей компьютерных игр, так и для киберспортсменов. Представлены две модели – компактная Winner (размер 230x260x3 мм) и более крупная Killer (300x400x3 мм). По заявлению производителя, новинки совместимы со всеми разновидностями компьютерных мышей (лазерными, оптическими и шариковыми). А их особенностью является поверхностный слой, включающий в себя крошку из микрозеркал (8 тыс. элементов на дюйм). Частицы, расположенные под разными углами, служат для лучшей детекции и более качественного отражения сигнала. Кроме того, на верхнюю сторону «Победителя» и «Убийцы» нанесен чувствительный порошок для интуитивной центровки «грызуна», а нескользящая основа четко фиксирует ковры на поверхности стола. Как водится у профи, модели от Nova оснащены футлярами для переноски. Рекомендованная цена на Winner составляет $15, а Killer будет стоить $25. ■



SOCKET AM2 – 6 ИЮНЯ

Наконец-то AMD окончательно определилась относительно названия и даты выхода своего чипа обновленной архитектуры. В начале лета, 6 июня, «кремневые сердца» под Socket AM2 можно будет приобрести в любом крупном компьютерном магазине. Немного удивляет лишь то, что компания не дождалась появления более производительной оперативной памяти DDR3 (ее выход запланирован на конец года). На выставке Computex будет показана платформа Live и первые новинки для Socket M2. Особый интерес должен вызвать анонс топовых процессоров Athlon 64 5000+ и FX62, которые, вероятно, уже будут выполнены под Socket AM2 и смогут поддерживать память типа DDR2. Эти процессоры будут двухъядерные, тактовые частоты составят, по предварительным данным, 2.6 ГГц и 2.8 ГГц соответственно. Есть вероятность того, что FX60 останется самым быстрым для 939 разъема из этой линейки, а Athlon X2 4800+ войдет в историю как последний представитель семейства X2 для Socket 939. ■



НОВАЯ ВИДЕОКАРТА ОТ ATI – RADEON X1800 GTO



После некоторого затишья появилась информация о будущем чипе компании ATI – R590. Новинка будет построена на архитектуре недавно вышедшего R580 и станет основой для решений среднего ценового диапазона. По данным зарубежных источников, R590 является почти тем же самым ядром, что и Radeon X1900, но с заниженной частотой и некоторыми «отключенными частями» (какими именно, не уточняется). Вероятнее всего, видеокарты, выполненные на R590, будут носить название Radeon X1800 GTO. Нечто похожее ATI проделала и в прошлом году, выпустив модель X800 GTO при существующей новой архитектуре. Самым же интересным фактом является цена, которая составит около $279. О дате начала продаж видеокарт на новом чипе пока ничего не сообщается. ■

НОВЫЙ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ КУЛЕР ОТ SCYTHE



Японская фирма Scythe Co., Ltd выпустила новый кулер Katana Cu SCKTN-CU1000. Его позиционируют как малошумное компактное устройство, подходящее для охлаждения современных процессоров от AMD и Intel. В отличие от предшествующих моделей, радиатор новинки целиком выполнен из меди и обладает более высокой теплоотдачей, что повышает его эффективность. Но такое новшество повлекло за собой увеличение веса устройства с 300 до 590 грамм. Полезным дополнением служит появление регулирующего обороты реостата, расположенного на задней панели. Благодаря ему стало возможным менять скорость вращения вентилятора с 1200 до 2500 об/мин (±10%) и, соответственно, уровень шума от 15 до 31.65 дБ. В комплект входит набор разных креплений, позволяющих монтировать Scythe Katana Cu как на новые разъемы для процессоров (AMD (Socket 754/939/940) и Intel (LGA 775), так и на устаревшие Socket 370/462/478. Кулер можно установить в четырех направлениях, что заметно облегчает задачу оптимизации пространства внутри корпуса компьютера. Исключение составляет лишь Socket 370/462, где доступны только два положения. Интересной особенностью новинки является наклон в 20 градусов от вертикальной оси к плоскости подошвы. Это позволяет направлять потоки воздуха на силовые компоненты материнской платы. В Японии модель уже появилась в продаже по цене $33. О дате выхода продукта на российский рынок пока ничего не известно. ■

ВЫСОКОСКОРОСТНАЯ СВЯЗЬ НА БОЛЬШИХ РАССТОЯНИЯХ ОТ GIGABYTE

Компания Gigabyte Technology выпустила несколько устройств для организации беспроводной связи. Главная особенность новинок серии AirCruiser MIMO – технология MIMO, которая обеспечивает вещание сразу по нескольким каналам. Маршрутизатор Gigabyte GN-BR03GM обеспечивает совместный беспроводной доступ к Интернету и файлам для пользователей домашних сетей или небольших офисов, а точка доступа GN-AP03GM способна значительно увеличить зону покрытия беспроводной сети. Третья новинка – адаптер для настольных ПК – GN-WP01GM, оснащеный антенной уникальной конструкции, которая, по заявлению производителя, серьезно улучшает качество приема сигнала. Благодаря поддержке 64/128-разрядного шифрования WEP и технологии Wi-Fi Protected Access (WPA/WPA2), осуществляется безопасная передача данных по беспроводной сети, а утилита SmartSetup 3 компании Gigabyte помогает упростить процедуру настройки. О ценах и времени появления устройств на российском рынке информации пока нет. ■



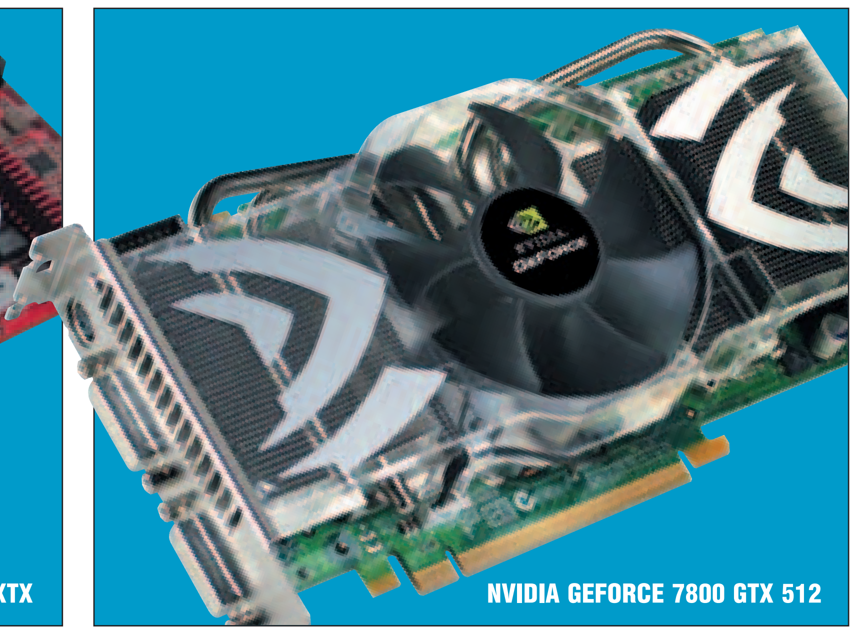
Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

БОЛЬШОЕ СРАЖЕНИЕ: RADEON X1900 XTX ПРОТИВ GEFORCE 7800 GTX 512

Какая видеокарта сейчас самая быстрая? А главное, какую выбрать, от ATI или от NVIDIA? Извечные вопросы любого геймера. Что ж, постараемся ответить, для чего мы испытали два флагманских графических адаптера в нескольких современных играх и двух бенчмарках. За ATI выступал Radeon X1900 XTX от Sapphire, а от NVIDIA в битве гигантов принимал участие сэмпл GeForce 7800 GTX 512.



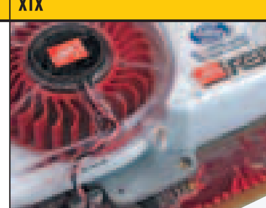
SAPPHIRE RADEON X1900 XTX



NVIDIA GEFORCE 7800 GTX 512

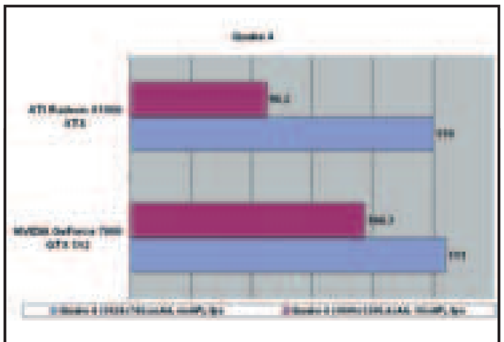
Осенью прошлого года компания ATI с серьезной задержкой выпустила новое поколение графических адаптеров. Несмотря на то что было представлено сразу целое семейство (от младшей ATI Radeon X1300 до ATI Radeon X1800 XT), это нельзя было назвать достойным ответом конкуренту. Преимущество в производительности над тогдашним флагманом от NVIDIA – GeForce 7800 GTX – было минимальным, новинки среднего ценового диапазона не блистали на фоне конкурентов, а сложности с отладкой техпроцесса не позволили быстро запустить карты в массовое производство. К тому же калифорнийская компания стремительно сняла все вопросы о лидерстве в топ-сегменте, выпустив GeForce 7800 GTX 512 – модель, обгоняющую Radeon X1800 XT во всех бенчмарках. По-настоящему сильный ответ канадцы приберегли на 2006 год. Без лишнего шума в тестовых лабораториях стали появляться Radeon X1900 XTX и XT, а к моменту официального анонса (22 января) обе модели уже можно было купить. Итак, рассмотрим наших участников поподробнее.

Тестовый стенд
Процессор: AMD Athlon 64 3800+
Материнская плата: MSI K8N Diamond
Кулеры: GlacialTech Igloo 7200 Pro, AMD Box
Память: 2 x 1 Гбайт Samsung DDR400
Видеокарта: GigaByte GeForce 7800 GT PCI-E 256 Мбайт
Драйвера: ForceWare 81.94
HDD: Samsung HD160JJ SATA-II 160 Гбайт

Технические характеристики	Sapphire Radeon X1900 XTX	NVIDIA GeForce 7800 GTX 512
		
Интерфейс подключения к ПК	PCI-E 16x	PCI-E 16x
Графический процессор	ATI Radeon X1900 XTX	NVIDIA GeForce 7800 GTX 512
Кодовое название ГП	R580	G70
Число пиксельных/вершинных конвейеров	48/8	24/8
Объем памяти	512 Мбайт	512 Мбайт
Тип памяти	GDDR-3	GDDR-3
Разрядность шины видеопамяти	256 бит	256 бит
Техпроцесс	0.09 мкм	0.09 мкм
Частота ядра	650 МГц	550 МГц
Частота памяти	1.55 ГГц	1.70 ГГц
Разъемы	2xDVI, S-Video (TV-Out, VIVO, HDTV)	2xDVI, S-Video (TV-Out, VIVO, HDTV)
Цена	$649	$649

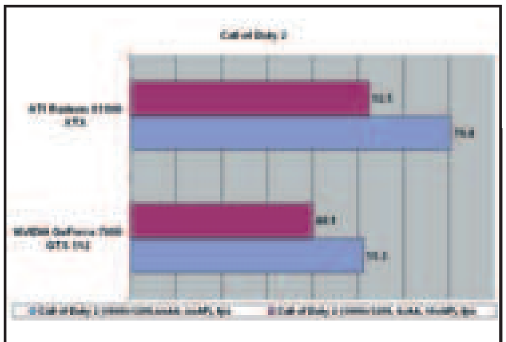
SAPPHIRE RADEON X1900 XTX

Модель от Sapphire полностью повторяет оригинальный Radeon X1900 XTX от ATI, отличия заключаются лишь в наклейке. Революционная архитектура R520, на базе которого был сделан Radeon X1800 XT (предыдущий лидер ATI), не претерпела серьезных идеологических изменений. Но некоторые из них все же стоит



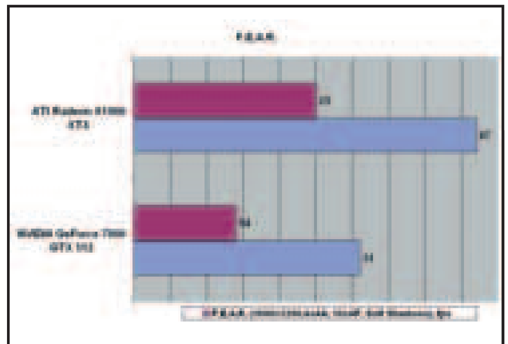
Quake 4

Переработанный движок Doom 3 традиционно лучше относится к видеокартам от NVIDIA. Однако в данном случае (количество fps в районе сотни) на первый план выходит процессор – именно CPU не хватает производительности.



Call of Duty 2

Во второй части военного эпоса – полная победа Radeon X1900 XTX. При разрешении 1600x1200, с включенной анизотропной фильтрацией и полноэкранным сглаживанием, топовая видеокарта от NVIDIA уступает более чем на 20%.



F.E.A.R.

Одна из самых тяжелых игр в полной мере нагружает даже новейшие адаптеры. Но и в таких условиях (1600x1200, 4xAA, 16xAF, Soft Shadows Off) X1900 XTX показывает достойные 47 fps.

отметить. Во-первых, в новом чипе (он получил индекс R580) была в два раза увеличена глубина буферов HyperZ, а во-вторых, появилась технология работы с текстурами Fetch4. Первое нововведение повышает производительность работы на высоких разрешениях, а второе – должно положительно сказаться на скорости работы с текстурами.

Но самое главное, что сделали инженеры ATI, – увеличили количество пиксельных процессоров, причем сразу втрое – с 16 до 48 штук. В результате число транзисторов возросло приблизительно на 20%, однако благодаря новым энергосберегающим технологиям тепловыделение Radeon X1900 не изменилось. Техпроцесс изготовления остался 90-нанометровым. Не могла похвастать новизной и конструкция кулера – турбина системы охлаждения устрашающе завывает лишь при запуске компьютера, а в процессе работы производимое ею акустическое давление вполне сносно. Графический процессор Radeon X1900 XTX функционирует на частоте 650 МГц, что на 25 МГц выше, нежели у X1800 XT. Что касается памяти, то на видеокарте установлены микросхемы GDDR-3 от Samsung с латентностью 1.1 нс. Они функционируют на частоте 1550 МГц. Теоретически такое время выборки позволяет разгоняться до 1800 МГц, однако на момент тестирования утилиты для повышения этого параметра у нас еще не было.

Если говорить о конкретной карте от Sapphire, то стоит отметить диск с системой Sapphire Select – можно поиграть в течение часа в несколько игр, а потом выбрать одну из них. В ассортименте компании Sapphire (и других производителей) есть также младшая версия, основанная на Radeon X1900 XT. Единственное, что ее отличает, – это немного заниженные частоты (625/1450 МГц). Появилась также мастер-карта Radeon X1900 CrossFire Edition, предназначенная для объединения двух графических адаптеров в режиме повышения производительности CF (частоты у нее такие же, как и у модели с индексом XT).

NVIDIA GEFORCE 7800 GTX 512

По сути дела, перед нами элитная версия NVIDIA GeForce 7800 GTX. Чип – все тот же G70, а вот объем памяти увеличился до 512 Мбайт, причем установлены те же микросхемы от Samsung, что и у Radeon X1900 XTX – со временем выборки 1.1 нс. Выросли и номинальные частоты – они равны 550/1700 МГц. Из других отличий следует назвать модифицированный дизайн PCB – изменения позволили разместить все 512 Мбайт памяти в восьми чипах на лицевой стороне печатной платы, что не только благоприятно сказалось на условиях охлаждения, но и позволило оптимизировать разводку, способствуя более стабильной работе памяти на высоких частотах.

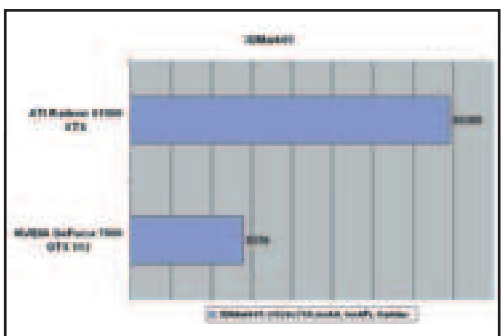
Конструкция системы охлаждения также претерпела изменения – на этой модели она занимает два слота и шумит сильнее, чем у 7800 GTX, но вполне сравнимо с Radeon X1900 XTX.

КТО ЖЕ БЫСТРЕЕ?

Говоря непосредственно о быстродействии испытуемых, следует признать Radeon X1900 XTX явным лидером в большинстве тестов. Единственная победа GeForce 7800 GTX 512, в Quake 4, выглядит неубедительно – на глаз вряд ли будет заметна разница между 104.3 и 96.2 fps. А вот в тех играх, где в тяжелых режимах с видеокартой от NVIDIA мы рискуем получить слайд-шоу (см. тест F.E.A.R.), преимущество Radeon X1900 XTX иногда достигает 20-30% и является решающим. ■

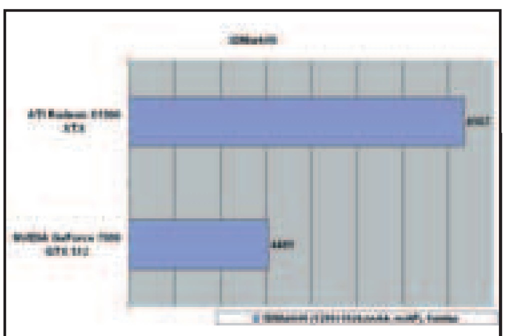
Доступность

Как вы понимаете, важно не только знать о производительности видеокарты, но и иметь возможность, при наличии достаточной суммы денег, свободно приобрести ее. По этому критерию ATI однозначно лидирует. На момент подготовки материала, по данным http://www.price.ru, видеоускорители, основанные на чипсетах серии Radeon X1900 (XTX и XT), наличествовали в 57 магазинах, тогда как по GeForce 7800 GTX 512 было найдено все лишь три предложения. И это несмотря на то, что адаптер от NVIDIA появился еще в прошлом году.



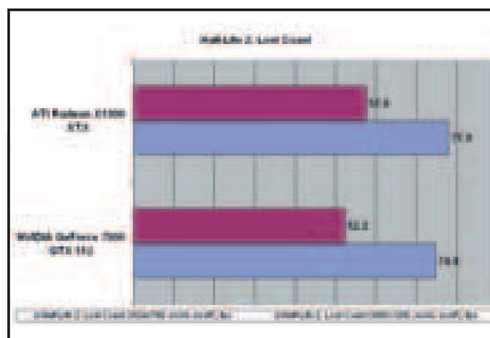
3DMark05

Впервые одиночный видеоадаптер без разгона берет планку в 10 тысяч «попугаев».



3DMark06

А в новеньком бенчмарке Radeon X1900 XTX демонстрирует лишь минимальное преимущество над GeForce 7800 GTX 512.



Half-Life 2: Lost Coast

За счет применения мягких теней, шейдеров 3.0 и HDR, демо Half-Life 2: Lost Coast значительно требовательнее, чем Half-Life 2. И снова – победа Radeon X1900 XTX.

Сергей Староверов

Универсальные геймпады от Thrustmaster

Кажется, ни один другой геймпад не имеет такого длинного названия, как Thrustmaster Rechargeable Dual Trigger 2-in-1 Wireless. И не потому, что «чем больше, тем круче». Имя его, по традиции, отражает наиболее значительные технические «навороты», интегрированные в этом устройстве. Расшифровка проста: девайс перезаряжающийся, оснащен двумя курками-триггерами, совместим с PC и PS2, беспроводной. Нам уже интересно.

И это далеко не полный список его особенностей. Например, совместимость с PS2 означает обязательное наличие десяти игровых кнопок, двух аналоговых рукоятей и функции обратной связи. Последний пункт является особой гордостью компании Trustmaster. Как сообщает их веб-сайт, модели серии Dual Trigger 2-in-1 – первые в мире кроссплатформенные геймпады с полной поддержкой виброотдачи. Не менее внушительной оказалась и комплектация. Огромная прозрачная упаковка содержит еще и подставку-зарядник с кабелем USB, радио-модуль, провод для подзарядки во время игры, два AA-аккумулятора, инструкцию на русском языке и диск с драйверами. Кроме того, на CD находится программа для редактирования профилей управления. С помощью нее можно создать свои настройки под любую игру или воспользоваться готовыми.

ДИЗАЙН И ЭРГОНОМИКА

Поскольку геймпад разрабатывался под PS2, его основные параметры во многом близки к оригинальному контроллеру от этой консоли, то есть Dual Shock 2. Хотя подобный подход часто используется и в чисто компьютерных устройствах. Итак, в левой части лицевой стороны Dual Trigger 2-in-1 расположен крестообразный D-Pad, симметрично ему справа – четыре кнопки. Между ними разместились стандартные для PS2 функциональные клавиши Start, Select и Analog. Дополнительно к ним Thrustmaster добавила кнопки Mapping и Connect. Уже упомянутые аналоговые рукояти также достались в наследство от Dual Shock. В играх левая обычно отвечает за перемещение, а правая – за обзор или газ/тормоз для гонок. Стоит заметить, что кроме вращения на них еще можно нажать, активировав тем самым скрытые кнопки, обозначаемые L3 и R3. Четыре продолговатых кнопки, опять же по традиции, находятся на торцевой стороне геймпада (под указательные и средние пальцы). Но это все стандартные решения, главной же особенностью контроллера являются аналоговые курки-триггеры, более знакомые обладателям Xbox. Такое решение должно прийтись по вкусу всем геймерам, поскольку позволяет плавно менять газ/тормоз в гоночных симуляторах без всякого руля с педалями. Чтобы эта функция заработала корректно, нужно сначала сопоставить триггерам правую аналоговую рукоять, используя Mapping (процесс подробно расписан в инструкции). Однако вам ничего не стоит настроить на курки любую из кнопок геймпада. Все произведенные вами действия запоминаются и сохраняются на встроенный чип даже после выключения устройства.

Dual Trigger 2-in-1 выполнен из качественных материалов, и его приятно брать в руки. Все кнопки нажимаются четко, не заедают, однако имеют большой ход, что будет несколько непривычно для владельцев PS2. Аналоговые рукояти на первый взгляд выглядят мелковатыми, но на деле оказались весьма удобными из-за плавного хода и заметных углублений на шляпках. Если использовать триггеры, геймпад довольно комфортно располагается в ваших руках. Но в противном случае они будут вам только мешать, поскольку разработчики почему-



В СЛУЧАЕ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ РАДИО-МОДУЛЬ (1) ПОДСОЕДИНЯЕТСЯ НЕПОСРЕДСТВЕННО К ДОК-СТАНЦИИ (2). САМ ЖЕ ГЕЙМПАД ВОДРУЖАЕТСЯ НА НЕЕ ТОЛЬКО ДЛЯ ПОДЗАРЯДКИ.



ЧЕТЫРЕ ПРЯМОУГОЛЬНЫХ КНОПКИ НАХОДЯТСЯ ПОД УКАЗАТЕЛЬНЫМИ ПАЛЬЦАМИ. ЧУТЬ НИЖЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ ДВА АНАЛОГОВЫХ КУРКА. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ОБОЗНАЧЕНИЯ: ЦИФРЫ ДЛЯ PC, БУКВЫ И СИМВОЛЫ – ДЛЯ PS2.



ЕЩЕ ОДНОЙ ОСОБЕННОСТЬЮ НОВЫХ ГЕЙМПАДОВ ЯВЛЯЕТСЯ ПОДСВЕТКА КНОПОК. О ЕЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ ГОВОРИТЬ ТРУДНО, НО ВЫГЛЯДИТ ЭТО НЕПЛОХО.



ВНУТРИ ОГРОМНОЙ КОРОБКИ КРОМЕ САМОГО ГЕЙМПАДА РАЗМЕСТИЛИСЬ ЗАРЯДНИК-КРЭДЛ С КАБЕЛЕМ USB, РАДИО-МОДУЛЬ, ПРОВОД ДЛЯ НЕЗАВИСИМОЙ ПОДЗАРЯДКИ, ДВА АА-АККУМУЛЯТОРА, А ТАКЖЕ ИНСТРУКЦИЯ И ДИСК С ДРАЙВЕРАМИ.

то не догадались выдвинуть их немного вперед, как это сделано, например, у контроллеров к Xbox 360. Пожалуй, это один из немногих недостатков тестируемого устройства.

СВЯЗЬ И ЗАРЯДКА

Thrustmaster Rechargeable Dual Trigger 2-in-1 Wireless работает на частоте 2.4 ГГц и поддерживает до четырех каналов. Это позволит вам одновременно играть вчетвером, без покупки дополнительных устройств, вроде Multitap. Были бы геймпады. На заявленном расстоянии в 10 метров связь была стабильной и не вызвала никаких замечаний. Синий светодиод под кнопкой Connect служит не только индикатором качества приема, но и подскажет, когда стоит подзарядить аккумуляторы. Идущая в комплекте док-станция является еще одной немаловажной особенностью контроллера. Вам достаточно подключить ее к USB-разъему компьютера или PS2 и разместить на ней геймпад – тут же начнется процесс зарядки. Причем специальный шнур позволит вам сделать это, не отрываясь от игры.

ИГРОВОЙ ТЕСТ

По уверениям производителя, геймпад в первую очередь оптимизирован под гонки. На компьютере мы решили опробовать его на NFS Underground 2. Удобство и четкость управления не вызвали у нас никаких нареканий, чего нельзя сказать про вибро-функцию. Несмотря на некоторое разнообразие эффектов, обратная связь в NFS Underground 2 работала не совсем корректно. Она почему-то не всегда реагировала при столкновениях, зато всегда начинала действовать во время стоянки на тротуаре. Скорее всего, это недостаток драйверов самой игры, так как в других подобных ошибок замечено не было. На PS2 мы не стали возиться с гонками, а решили проверить качество связи на файтинге (конечно, на нашем любимом Soul Calibur 3). Результат нас несколько разочаровал. Нет, с работой проблем не было. Злую шутку с нами сыграли увеличенный ход кнопок и неудобно расположенные курки. Мгновенно отдавать команды не получалось, а неиспользуемые триггеры мешали комфортному хвату контроллера.

ВЫВОДЫ

Thrustmaster Rechargeable Dual Trigger 2-in-1 Wireless станет неплохим подарком для геймеров, владеющих PC и PS2 одновременно, поскольку он прекрасно уживается с обеими платформами.
Но особенно мы рекомендуем его любителям гоночных симуляторов, которые в силу разных причин еще не обзавелись рулем. Удобная же док-станция и комплектные аккумуляторы позволят избежать извечной беды беспроводных устройств – «неожиданного» для вас отсутствия питания. ■

Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force



Отличий этого устройства от его беспроводного близнеца не так уж и много. Он не требует отдельного питания, так как соединяется с игровой платформой через шнур. И с этим связана одна интересная деталь: кнопка Connect здесь заменена на Turbo. В этом режиме удержание выбранной кнопки воспринимается игрой как частое многократное нажатие. Очень удобно для шутеров, если в настройках нет автофайера. И, очевидно чтобы разница между двумя гейпадами была видна издалека, был изменен цвет рукояток, с серого на красный. В остальном устройства полностью идентичны.

Антон Карпин /karpin@gameland.ru/

Геймерская клавиатура Logitech G15

Чего только не придумали для геймеров, чтобы им было приятнее заняться своим любимым делом, – геймпады, рули, лазерные мыши, джойстики и так далее. Однако к клавиатурам обычно никаких особых требований нет – были бы качественные клавиши и стандартная раскладка. Тем любопытнее было тестировать специальную игровую модель Logitech G15.

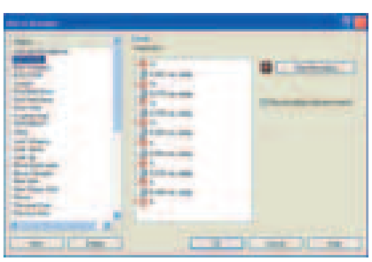
LOGITECH GAMING G15

($102)





СПИСОК МАКРОКОМАНД С ПОМОЩЬЮ ПРОФИЛЕЙ МОЖНО ПРИВЯЗАТЬ К ОПРЕДЕЛЕННОМУ ПРИЛОЖЕНИЮ.



ВСЕ ОСНОВНЫЕ ДВИЖЕНИЯ В ИГРЕ ИЛИ ЛЮБОМ ДРУГОМ ПРИЛОЖЕНИИ ЛЕГКО ЗАПИСАТЬ НА ЛЮБУЮ ИЗ КЛАВИШ РЯДА G1-G18.

Впервые мы познакомились с ней осенью на презентации новой линейки продукции этой компании. Уже тогда она буквально сразила нас своим внешним видом – не каждый день встречаешь клавиатуры с довольно большим ЖК-экраном и полной подсветкой клавиш. Проблема всех поклонников черного пластика (сложность ночной работы без дополнительного освещения), похоже, решена. Светодиодами оснащены все кнопки, вплоть до «функциональных» и «мультимедийных». В том случае, если подсветка вам надоест или начнет мешать, ее легко деактивировать специальной кнопкой. А теперь мы подробно остановимся на каждой из особенностей устройства.

ДИСПЛЕЙ

Сегментный ЖК-дисплей с разрешением 160x43 точек начинает функционировать с пользой для дела после установки идущего в комплекте программного обеспечения. На экране по очереди появляется информация о загрузке процессора и оперативной памяти, в некоторых случаях это поможет выявить причину, по которой игра вдруг начала «тормозить». Есть здесь место и для сегодняшнего числа, времени и счетчика писем, приходящих по электронной почте. Кстати, время отображается как цифровыми, так и большими стрелочными часами – выходить в Windows, чтобы определить, не пора ли спать, вам не придется. Фирменный софт без проблем взаимодействует с Windows Media Player, так что если вы решили послушать музыку, на экране появится название проигрываемой композиции. Энтузиастам понравится возможность тонкой настройки G15 – в комплект поставки входит специальное ПО для разработчиков (SDK). С его помощью можно персонализировать отображаемую на дисплее информацию. Геймерская же направленность клавиатуры заключается в выводе некой полезной информации из запущенной игры (счет, уровень здоровья, количество боеприпасов и прочее). Однако сейчас эта функция реализована не до конца. Несмотря на наличие списка из более чем 30 поддерживаемых игр, совместимость наблюдалась лишь с Brothers in Arms: Earned in Blood и Quake 4. Впрочем, представители Logitech обещают в скором времени исправить эту ситуацию.

МУЛЬТИМЕДИА

Рядом с откидным дисплеем расположен блок управления мультимедиа-приложениями. Четыре кнопки отвечают за проигрывание/паузу, стоп, а также переход к предыдущему и следующему трекам. В центре расположен крутящийся Jog Dial, с помощью которого можно регулировать уровень громкости звука. К сожалению, популярный плеер WinAmp с этим пультом у нас не «подружился».

ИГРОВЫЕ КНОПКИ

Большой интерес вызвали кнопки G1-G18, расположенные в левой части клавиатуры. Идущий в комплекте софт Logitechg 15 Profiler позволяет любую из них запрограммировать на необходимую комбинацию клавиш. При этом вам не требуется создавать какие-либо скрипты в «конфиге» игры, достаточно включить режим записи макроса и последовательно осуществить нажатия на нужные кнопки. Записывать можно как строчку символов, так и функции (Enter, Tab и так далее) с точно выдержанными периодами времени между кликами. Подобная функциональность будет полезна не только в играх, но и в любых других приложениях – можно запрограммировать ввод пароля, создание шаблона письма или выполнение группы операций в HTML-редакторе. При этом макрокоманды с помощью профилей можно привязать к определенному приложению – hl2.exe или же iexplore.exe будут загружаться уже со своим списком макросов. Если вы не слишком доверяете автоматике, то клавишами M1, M2 и M3 можно выбрать режимы вручную.

ЭРГОНОМИКА

По такому параметру, как эргономичность, Logitech G15 мало кому уступит – клавиши отличаются четкими и внятными нажатиями, а прорезиненные ножки позволяют отрегулировать ее наклон. Традиционно немного огорчает лишь фирменный укороченный Shift с левой стороны, соседствующий с Backslash, – если вы до этого момента не пользовались клавиатурами от Logitech, то к нему придется привыкать. Интересная деталь – специальным ползунком, расположенным под левым USB-входом, можно выключить клавишу Windows (между Ctrl и Alt), чтобы избежать случайных вылетов из игры на самом интересном месте.

ВЫВОДЫ

Подводя итог, стоит признаться, что более функциональной клавиатуры для геймеров, сохранившей при этом привычный вид, мы еще не встречали. Столь высокую цену вполне можно заплатить за отличную эргономику, классный дисплей, очень удобные функциональные клавиши G1-G18 и продуманный софт для их настройки. ■



Автор:
Василий Терентьев
ragma@rambler.ru



Звезды и не более

Говорить об Elite как о компьютерной игре чрезвычайно сложно. Появившись в эпоху, когда игры еще только начинали делиться на жанры, а понятия «казуальный игрок» не существовало в природе, Elite была не столько творческим плодом каких-то людей, сколько порождением времени. Времени, когда белых пятен на карте Земли уже не осталось, а многочисленные романтики и искатели приключений все чаще поднимали глаза к небу. И видели там звезды.



СТЫКОВКА СО СТАНЦИЕЙ БЕЗ АВТОПИЛОТА – НАСТОЯЩЕЕ ИСПЫТАНИЕ.. ВЕЛИКА ВЕРОЯТНОСТЬ ВРЕЗАТЬСЯ ВО ВРАЩАЮЩИЕСЯ СТЕНЫ ДОКА.



Элитные знания

Заинтересовались? Тогда добро пожаловать в Интернет – на просторах Сети найдется немало ресурсов, посвященных Elite. Ниже – только самое лучшее.

Elite Games (http://www.elite-games.ru) – лучший русскоязычный ресурс по всем играм серии и очень надежный источник информации по космическим симуляторам в целом. Уважительное обращение «пилоты», большой охват материалов (особенно выделяется раздел «Звездный арт») и оперативная лента новостей идут в комплекте.

Домашняя страничка Яна Белла (http://www.iancgbell.clara.net/elite/) – содержит немало интересной информации как об одном из авторов оригинальной Elite, так и о самой игре.

Компания Дэвида Брэбена (http://www.frontier.co.uk/) – не может похвастаться особенным информационным насыщением, но если в Сети когда-нибудь появятся сведения об Elite IV, то именно здесь.

Форум Elite (http://groups.google.com/groups?hl=en&lr=&ie=UTF-8&group=alt.fan.elite) – эта группа новостей старше, чем Интернет, так что саму Elite здесь уже практически не обсуждают, сосредоточившись на темах вроде «Мой любимый sci-fi сериал». С другой стороны, если здесь нет ответа на какой-либо вопрос об Elite, это может значить только одно – он никогда не был задан.

Oolite (http://oolite.aegidian.org/) – сайт, посвященный талантливому переносу Elite на Mac OS X и Linux.

Несовершенство технологий и невозможность достичь звезд наяву не мешали писателям-фантастам покорять иные галактики на бумаге. Романтики от кино эстафету подхватили не сразу – лишь в 1974 году Джордж Лукас с истинно голливудским размахом показал далекие планеты и космические битвы, в которые хотелось верить. Игры же отставали еще сильнее – со времен Space Invaders они использовали только антураж, но не содержание. Звезды были лишены всякой романтики, подобно облупившимся задникам в старом тире. Кто замечает фон, когда целится в мишень?

Шел 1982 год. В марте скончался Филипп Дик – самый пессимистичный из всех когда-либо родившихся писателей-фантастов, а в мае в комнату двух студентов Колледжа Иисуса (подразделение Кембриджа, специализирующееся на математических науках) попал компьютер BBC Micro – и это событие стало переломным в развитии «космических» игр.

СОЗДАНИЕ

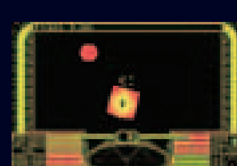
Поглядите на это потрепанное временем черно-белое фото. Это Ян Белл и Дэвид Брэбен – двое типичных студентов крупного британского университета, взлохмаченные недотепы в твидовых костюмах и тяжелых очках в роговой оправе (что поделаешь: обыкновенная мода гениальных ученых). Технологическое совершенство BBC Micro толкнуло друзей на разработку программы, позволяющей свободно перемещаться в трехмерном пространстве, отображаемом посредством векторной графики. Сперва это пространство было пустым, но, чтоб не заблудиться, в него добавили объекты, напоминающие космические тела – планеты, астероиды, космические станции… И звезды.

У друзей был опыт в создании игр: Брэбен разработал очень бесхитростную (по его собственным словам) 3D-леталку, а Белл заканчивал для Acornsoft небольшую игру «Free Fall». Встал вопрос: почему бы не попробовать еще раз? Прототип игры был безымянным и давал возможность бороздить бескрайний космос и сражаться с другими кораблями. Сами сражения происходили по правилам, установленным еще «Звездными войнами», и напоминали поединки истребителей Второй мировой. Корабли различались маневренностью, вооружением и броней, причем различия эти подчас оказывались весьма значительными. Учитывать их нужно было при столкновении в бою, поскольку игрок всю игру летал на истребителе Cobra MK3. Правда, его можно было улучшать.

Апгрейду подлежали четыре лазера по сторонам света, ракеты различных систем, и даже устройство автоматической стыковки с орбитальными станциями – Брэбен и Белл не столько придумывали новые машины, сколько приспосабливали для игры устройства, ранее разработанные фантастами. Соревнование между игроками строилось по схеме, с успехом применяемой в игровых автоматах, – в игру внедрялся простой счетчик побед, оценивающий успехи игрока и заносивший их в некое подобие таблицы рекордов. Впоследствии стала учитываться и сложность побед, а таблица рекордов превратилась в систему рейтингов пилотов. Игроку, начинающему новую игру, присваивался самый низкий ранг «Безобидного» (Harmless), который рос с его боевыми успехами. «Потолком» для многих игроков стал ранг «Смертоносного» (Deadly), и лишь немногие добирались до высшего ранга – Elite.

Тем временем игра обретала новые черты. Вначале образовалась четкая система правил, разделившая все корабли на мирные и враждебные по отношению к игроку. Появилась экономическая система – вместо традиционного для аркад начисления кредитов за уничтоженные корабли противника, игрок мог зарабатывать на жизнь другими способами, включающими добычу минералов, торговлю, контрабанду и пиратство.

Система цен формировалась псевдослучайным образом, когда изначально задавалась лишь номинальная цена на товар, а отклонения от нее обусловли-





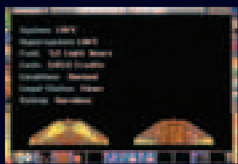
ОТЦЫ-ОСНОВАТЕЛИ: ЯН БЕЛЛ И ДЭВИД БРЭБЕН.

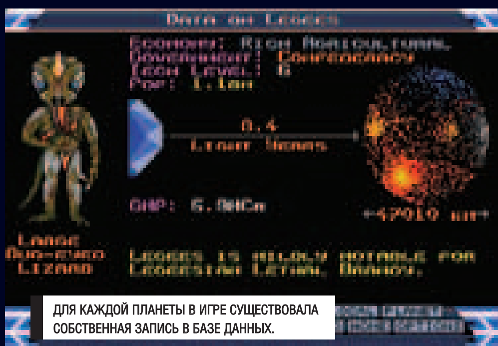


ЗАГРУЗОЧНЫЙ ЭКРАН ВЕРСИИ ДЛЯ ACORN ELECTRON.







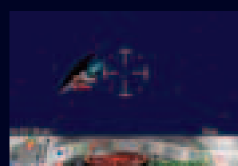


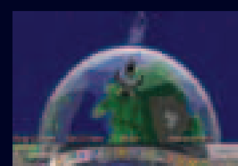
ДЛЯ КАЖДОЙ ПЛАНЕТЫ В ИГРЕ СУЩЕСТВОВАЛА СОБСТВЕННАЯ ЗАПИСЬ В БАЗЕ ДАННЫХ.



АСКЕТИЧНО, ДА, НО ИЗУЧЕНИЕ ЭКРАНА С ЦЕНАМИ ТОВАРОВ ЧАСТО ВЫЗЫВАЛО У ПИЛОТОВ БОЛЬШЕ ЭМОЦИЙ, ЧЕМ ПАРА ПИРАТСКИХ КОРАБЛЕЙ НА ХВОСТЕ.



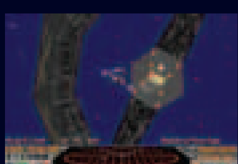








А ЭТО УЖЕ СТАРТОВЫЙ ЭКРАН ДЛЯ ELITE PLUS ОБРАЗЦА 1991 ГОДА.













ОБЛОЖКА НОВЕЛЛЫ «ТЕМНОЕ КОЛЕСО» РОБЕРТА ХОЛДСТОКА, ВКЛАДЫВАВШЕЙСЯ В КАЖДУЮ КОРОБКУ С ИГРОЙ.

вались самыми различными причинами – от богатства планеты и ее технического уровня до генератора случайных чисел. Покупка товаров на одной планете и продажа их на другой могли принести баснословные барыши, а могли оставить игрока с пустыми карманами, вынудив его искать счастья на больших дорогах галактик.

А дороги были по-настоящему большими – общее количество планет в игре превышало количество строчек кода в программе. Этого удалось добиться благодаря сложной псевдослучайной системе генерации вселенной. Она позволяла иметь не более одной планеты в звездной системе, но одновременно присваивала системе уникальное краткое описание, словно сошедшее со страниц космической энциклопедии (в духе «Этот мир известен знаменитыми розовыми вулканами и горными львами-убийцами»). Всего галактик было 8, по 256 планет в каждой.

Игра продолжала расти. За экономикой подтянулись законы, имевшие четкую территориальную привязку: непростительные в густонаселенных секторах космоса поступки легко сходили с рук вдалеке от обитаемых планет. Нападение на мирный корабль считалось нарушением закона, не только увеличивая общий боевой рейтинг игрока, но и дурно сказываясь на его отношениях с блюстителями порядка. Законопослушный игрок мог рассчитывать на определенную безопасность вблизи обитаемых планет и космических станций, а пират имел все шансы обнаружить «комитет по встрече» в виде крупного скопления охранных кораблей.

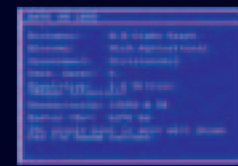
Со временем у игры появилась собственная история: на поздних этапах к Elite приложил руку профессиональный фантаст Роберт Холдсток. Его лептой в общее дело стала по-

Новая звезда

Несмотря на неоднозначное восприятие игроками, Frontier оказалась игрой единственной в своем роде. Переход на 16-битную платформу обеспечил беспримерно высокое качество графики, мастерски использованной Брэбеном для создания неповторимых ощущений от игры. Самым сильным таким ощущением стали посадки на планеты в реальном времени, которые происходили без дополнительных подзагрузок или смены графического движка; при этом корабль проникал в атмосферу планеты, а взору ошеломленного игрока открывались своеобразный рельеф и сооружения на поверхности. Такой целостности игровой вселенной и размаха до сих пор не удалось добиться ни в одной игре. Вторым революционным нововведением стало внедрение в игру настоящей ньютоновской физики, учитывающей притяжение планет и звезд. Этот шаг вызвал наибольшее число споров, так как он фактически превратил управление кораблями в искусство, отсеяв тем самым значительную часть потенциальной аудитории. Брэбен также проделал огромную работу по упорядочиванию игровой вселенной, приведению ее к более цельному и законченному виду. Это коснулось и организации торговли и более четкого деления звездных систем по уровню развития. Возможности игрока значительно расширились, он больше не был привязан к единственному кораблю, а система апгрейдов оказалась значительно более разветвленной. В игре появилось что-то вроде сюжетной линии, основанной на противостоянии двух крупных космических коалиций. Игрок по-прежнему мог не принимать участие в этом подобии холодной войны, но именно военная карьера в Frontier была основным способом повышения боевого рейтинга, равно как и источником множества интересных (и невероятно сложных) миссий для опытного пилота.

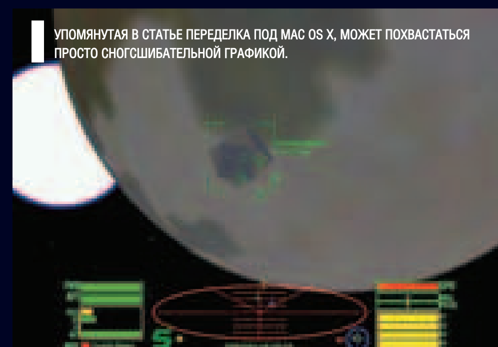












УПОМЯНУТАЯ В СТАТЬЕ ПЕРЕДЕЛКА ПОД MAC OS X, МОЖЕТ ПОХВАСТАТЬСЯ ПРОСТО СНОГСШИБАТЕЛЬНОЙ ГРАФИКОЙ.



История одного компьютера

BBC Micro – настоящая технологическая революция начала 80-х – очутился в руках Белла и Брэбена вовсе не случайно. История этого компьютера начинается в том же 1982-м, когда компания Acorn Computers Ltd выигрывает конкурс, проводимый British Broadcasting Company (BBC) среди разработчиков персональных компьютеров. BBC нуждалась в мощной компьютерной системе, способной выполнять самые разнообразные задачи (от программирования до сочинения музыкальных произведений), для демонстрации в своей серии телепередач, посвященных современным цифровым технологиям. Acornsoft, в свою очередь, опиралась на разработки ученых и студентов сети учебных заведений Кембриджа. Лучший из разработанных в стенах университета образцов, носивший название Proton, был представлен на суд BBC. Первая попытка окончилась неудачей из-за довольно сложной бюрократической политики компании. Согласно легенде, Acorn, не сломленная поражением, предложила Proton в качестве конкурсного образца вторично, внеся в конструкцию единственное изменение – функциональные клавиши были перекрашены в яркий оранжевый цвет. Как выяснилось, Proton не только соответствовал предъявляемым BBC требованиям, но и превосходил их в большинстве областей. Поступив в магазины страны под именем BBC Micro, Proton приобрел огромную популярность в Великобритании, в пятьсот раз превысив ожидаемый порог продаж. Несколько экземпляров компьютера попали на территорию Кембриджа, где они должны были стать инструментом в многочисленных научных программах университета…

весть «Темное колесо» – импровизированное руководство не только давало игрокам представление о мире игры и действующих в нем законах, но и обладало самостоятельной литературной ценностью. Белл и Брэбен уже не могут вспомнить, откуда появилась идея назвать все корабли именами земных рептилий, что едва не превратило космическую одиссею в историю происхождения видов. Нереализованные идеи становились космическими легендами – многие игроки позже будут безуспешно искать гигантские корабли первых переселенцев, медленно дрейфующие в космосе. Нападение на этих гигантов в мире Elite считалось самым тяжким преступлением – вот только сами они в игре не появились (не позволили технические ограничения).

Цельным сюжетом игра так никогда и не обзавелась. У Брэбена и Белла не было ни сил, ни средств создать по-настоящему сложную и захватывающую историю, да и встроить ее в игру, ничего из нее не вырезая, казалось невозможным. Холдстоку принадлежала идея превратить Elite в самостоятельное фантастическое произведение – интерактивную вселенную, в которой игроки создают собственные истории. По его предложению в игру были внедрены миссии – секретные задания, которые могли получить лишь опытные игроки, а выполнить – только настоящие профессионалы (появляясь в игре достаточно поздно, в количестве, не превышающем одно задание на галактику, миссии отличались фантастической сложностью).

Путь от программы трехмерного моделирования до космического симулятора, известного нам под именем Elite, занял два года. Менеджеры компании Acorn быстро осознали возможности новой игры (у самих друзей представления о приблизительном коммерческом успехе были весьма расплывчатыми) – Elite вышла в свет с солидной рекламной поддержкой, да и высокий рейтинг BBC Micro работал на продажи. Друзья застыли в ожидании…

СВОБОДНОЕ ПАДЕНИЕ

Оглядываясь с высоты сгоревших лет, Белл и Брэбен до сих пор затрудняются определить причину успеха Elite. Старт Elite оказался феноменальным, и игра не сбавляла оборотов в полете – по слухам, она была установлена на 80% выпущенных экземпляров BBC Micro. Игроков притягивали мощная графика и невиданная доселе свобода действий, но отпугивал высокий уровень сложности. Дело было даже не в управлении – оно не превышало по сложности хорошие летные симуляторы, – а в трехмерном векторном пространстве игры, в котором попросту не хватало ориентиров. Здесь не было привычного разделения на землю и небо, а сетка координат строилась вокруг корабля игрока, в буквальном смысле помещая его в центр вселенной. Это быстро отсеивало людей с плохим пространственным воображением, проводя черту между «случайными» и «хардкорными» игроками, – на освоение Elite требовалось немало времени и сил. Несмотря на эти трудности, немногие обладатели BBC Micro не попробовали технологическое чудо, которым на тот день являлась игра, – тысячи планет, заключенные в 64 килобайта кода и невиданные возможности. Будучи во многом научным экспериментом, Elite одновременно была весьма «хардкорным» развлечением и пользовалась бешеной популярностью.

Успех проекта был очевиден не только публике, но и потенциальным инвесторам. С момента выхода игры не прошло и года, как компания Firebird сделала Беллу и Брэбену предложение, от которого они не могли отказаться. В обмен на шестизначную сумму (которая так никогда и не была раскрыта широкой публике) Firebird получила полные права на издание игр под маркой Elite для всех существовавших платформ (Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, Commodore 64, DOS, MSX, NES, ZX Spectrum).

Так авторы Elite одновременно приобрели богатство, популярность и все связанные с ними заботы. Подготовку к выпускным экзаменам в колледже Иисуса пришлось совмещать с адскими объемами работ по адаптации игры для всех популярных платформ того времени. Под руководством Firebird Брэбен и Белл


ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР
intel
КРИ
КРИ 2006
7–9 АПРЕЛЯ / МОСКВА
ГОСТИНИЦА "КОСМОС"
7 АПРЕЛЯ
КОСМОС СОДРОГНЕТСЯ!
IV МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ
РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
• более 90 семинаров, круглых столов и мастер-классов
от признанных специалистов
• более 45 компаний на выставке КРИ Expo
• уникальные возможности для делового общения
и обмена опытом
1С
akella
NIVAL
INTERACTIVE



ОДНА ДИСКЕТА - ОДНА ВСЕЛЕННАЯ.

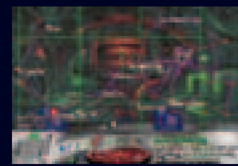
Открытая игра

Ян Белл в своих интервью неоднократно упоминал о том, что Elite задумывалась не столько большой, сколько открытой игрой. Открытость подразумевала неограниченные возможности дизайнера по добавлению в игру дополнительного содержания. «Elite никогда не может быть написана полностью, – сказал однажды Белл. – Мы можем говорить только о завершении кода игры для конкретной платформы, в пределах установленных технологических ограничений». Возможность создания собственной версии Elite оказалась настоящим вызовом для начинающих программистов и дизайнеров. Начало процессу было положено в ArcElite – порте оригинальной игры для компьютера Acorn Archimedes. Авторы порта, Уоррен Берч и Клайв Гринграс, не только точно перенесли на ArcElite все особенности оригинальной игры, но и добавили собственные алгоритмы искусственного интеллекта, сделавшие поведение всех встречаемых игроком персонажей более осмысленным: торговцы двигались по установленным маршрутам, полиция патрулировала территорию, а пират мог вызвать своего противника на поединок «один на один». Новый AI придал особую убедительность игровой вселенной, создавая впечатление, что она живет своей собственной, не зависящей от игрока жизнью.

За ArcElite последовали и другие любительские проекты. Некоторые, например Elite Platinum или Elite: The Legacy, были заброшены авторами; другие (Oolite) доведены до завершения. Один из таких проектов, Elite: The New Kind, даже был закрыт по просьбе Дэвида Брэбена, так как напрямую конкурировал с коммерческим продолжением игры.

Не меньшей была и активность любителей Elite на постсоветском пространстве. Здесь практически безраздельно правила версия игры для ZX Spectrum (технологически – одна из наиболее слабых), поэтому неудивительно, что самая удачная переделка Elite вышла именно на этой платформе. Проект отечественного разработчика-любителя Владимира Кладова, известный как «Новосибирская Элита», приобрел особую популярность благодаря правильной комбинации нововведений: игра предоставляла новичкам более мягкую ценовую политику и полицейские эскорты у орбитальных станций, а профессионалам предлагала яростных противников с улучшенным AI и новыми боевыми кораблями. На IBM PC столь вдумчивый подход обнаружил только проект «Элита-2000», разрабатываемый Алексеем Гришановым по технологии «open source».







сумели охватить самый широкий круг возможных покупателей, выпустив в итоге 10 официальных версий Elite. Каждая из них подгонялась под конкретную платформу, кроме того, для каждой версии игры был заготовлен уникальный набор секретных миссий (вносить иные изменения не хватало времени). Сами авторы дружно называют лучшей версию для 8-битной NES, которая могла похвастаться не только улучшенной графикой, но также более простым и интуитивно понятным интерфейсом. Для IBM PC впоследствии была выпущена обновленная версия Elite Plus – по сути, точный повтор оригинальной игры на новом графическом движке, использовавшем более широкие возможности платформы.

НА КРАЮ ВСЕЛЕННОЙ

Тем временем фанаты начали требовать продолжения. История его создания оказалась довольно печальной. В 1985 году Белл и Брэбен начали разработку новой игры, условно названной Elite 2, для 8-битных платформ – самых мощных представительниц индустрии электронных развлечений. Год спустя Ян Белл отказался продолжать работу над проектом: деньги его тогда особо не интересовали, а новые увлечения – математика и боевые искусства – поглощали все свободное время. Проект был закрыт до 1988 года, когда Брэбен вернулся к идее написать продолжение Elite. Заручившись предварительным согласием Белла, Брэбен приступил к разработке игры, вышедшей в 1993-м под названием Elite 2: Frontier.

Frontier расколола сообщество фэнов Elite надвое: половина считала ее всего лишь неплохой игрой, имевшей слабое отношение к оригинальной Elite, тогда как другая половина посчитала Frontier полноценным преемником оригинала. Поклонниками Frontier стали как ветераны, считавшие первую часть слишком простой, так и молодые игроки, владевшие достаточно мощными по тем временам компьютерами и желавшие получить от игры настоящий вызов. О качестве игры говорило и то, что игроки, начавшие свое знакомство с серией именно с Frontier, уже не могли заставить себя вернуться к оригинальной Elite.

Несмотря на все достоинства Frontier, ее выход стал началом конца серии. Недовольные качеством продолжения игроки вернулись к созданию собственных версий оригинала, в то время как Брэбен, стремясь развить заложенные в Frontier идеи, приступил к разработке третьей «Элиты». Увы, качество вышедшего в 1995 году продолжения оставляло желать лучшего – издатель игры, компания Gametek, оказывала значительное давление на студию Брэбена, стремясь получить результат как можно раньше. В итоге Frontier: First Encounters попала в магазины полудохлой: игра кишела всевозможными багами и отказывалась запускаться на компьютерах многих пользователей по вине исключительно недружелюбной системы защиты от копирования. Большинство игроков также замечали, что новая версия не предлагала значимых технических улучшений по сравнению с предыдущей (разрыв в датах выхода составил всего два года, и технологическая платформа не успела смениться), одновременно запирая игрока в более жестких сюжетных рамках.

Само развитие сюжета также вызывало споры – Брэбен отказался от лаконизма, приближаясь к популярному тогда стилю «космической оперы». Сложные взаимоотношения между расами и группировками обогащали сюжетную линию, но были значительным отступлением от оригинальной Elite. Не осталось незамеченным и исчезновение самого слова «Elite» из названия – то ли Брэбен решил подчеркнуть, что это целиком его детище, то ли не хотел представлять недоработанный продукт очередной серией легендарной игры.

На этом заканчивается официальная история Elite. Эксперимент двух британских студентов обернулся прекрасной игрой, но превратить его в коммерчески успешный сериал издателям оказалось не под силу. В 1999 году компания Брэбена Frontier Developments выигрывает судебную тяжбу с издателем игры компанией Gametek. Годом ранее Брэбен объявляет о начале разработки Elite IV. После этого – только 7 лет тишины.

А тем временем растет конкуренция: продолжения, клоны и некоммерческие копии Elite заполняют рынок, формируя собственный жанр «space trading game» (самый последний представитель которого – X3: Reunion).

Сегодня Elite – родоначальник жанра, легенда и первая игра в истории, давшая игроку почувствовать ни с чем не сравнимую свободу в огромном мире. Преодолев узкие рамки жанра, она перекочевала в другие проекты: игрокам еще предстояло познакомиться с Sid Meier's Pirates!, Elder Scrolls или Grand Theft Auto. Пусть сегодня нет ни одного космосима, воплощающего в себе все идеи Elite, ничто не мешает всем желающим обратиться к другим жанрам и вновь почувствовать пьянящий аромат свободы. Или стряхнуть пыль со старой магнитофонной кассеты и вспомнить, как оно было тогда – десять, пятнадцать, двадцать лет тому назад.

В конце концов, какая разница, где искать звезды? Важно ведь просто помнить, что они есть. ■


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
$189.99
GameCube
$139.99
Xbox (US)
$269.99
PSP (EURO) value pack
$269.99
Game Boy Micro (розовый)
$129.99
Nintendo DS Dualscreen
$159.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

Выпуск подготовили:
Ника Орехова
delete@otaku.ru

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ **Аниме:** 7 самураев (Samurai 7) ■ **Режиссер:** Тосифуми Такидзава, 2004 ■ **Студия:** Gonzo ■ **Издатель:** MC Entertainment ■ **Наш рейтинг:** ★★★★☆

Сомнений нет: самый известный в мире японский режиссер – Акира Куросава. Снимая свои очень восточные картины на несколько западный манер, он нередко брал за основу сюжеты иностранной литературы – Шекспира или Достоевского, например. А одна из наиболее выдающихся его картин сама стала объектом неоднократного копирования.

Сюжет фильма «Семь самураев», вышедшего в 1954 году, известен многим. Бедная деревня год за годом подвергается нападению разбойников, которые крадут урожай. Крестьяне просят помощи у ронина по имени Камбэй, он собирает пятерых отважных и одного крестьянского сына, борцов за добро и справедливость, и те, руководствуясь чувством долга, выполняют свой героический труд по защите вышеозначенного населенного пункта.

Нынче, полвека спустя, на экранах новый, анимационный вариант фильма – «7 самураев» с циферкой в названии. Его авторы, режиссер Тосифуми Такидзава и студия Gonzo Digimation, явно озадачились целью сделать сериал как можно более запоминающимся на фоне оригинала. Не хуже прекрасно известного, к примеру, голливудского вестерна «Великолепная семерка», снятого Джоном Стерджисом по мотивам фильма Куросавы в 66-ом году. Мало кого заинтересует бездумное копирование, и даже римейк заслуженного шедевра должен быть в чем-то совершенно по-иному незаурядным. Как это и было, собственно, с «Великолепной семеркой», которую американцы достойно перенесли в реалии Дикого Запада, сумев ухватить саму суть фильма Куросавы. Японским же аниматорам сам бог велел не ударить в грязь лицом.

Будь то римейк или фантазия на тему, но основная сюжетная линия остается без изменений, а завязка в точности повторяет классический фильм: нищие крестьяне приходят в большой город в поисках умелых воинов, которые защитили бы их деревню и урожай от бандитов. В авторском же прочтении происходящее выходит совсем нетривиальным: место действия переносится в



КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ, ЧТО К КОНЦУ СЕРИАЛА ЭТИ МИРОЛЮБИВЫЕ ЛЮДИ УНИЧТОЖАТ НЕ ОДИН ДЕСЯТОК МЕХОВ.

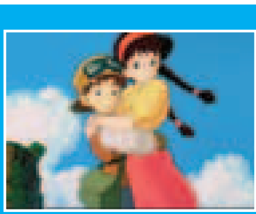


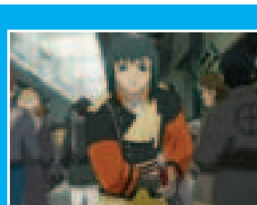


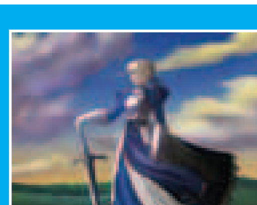
КУРОСАВА – МОЛОДЕЦ!

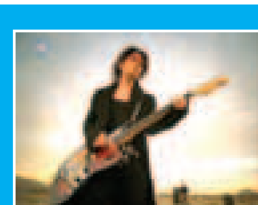
Как бы кто ни расписывал римейки «Семи самураев» (в том числе и американскую «Великолепную семерку»), но именно черно-белый фильм Акиры Куросавы вошел в сокровищницу мирового кинематографа и считается одной из лучших картин, когда-либо снятых не только в Японии, но и вообще в мире. Помимо режиссерского триумфа, «Семь самураев» стал одной из лучших работ актера Тосиро Мифуне, впоследствии сыгравшего еще добрую сотню воинов и фактически ставшего живым воплощением грубоватого, но хитрого и доброго мастера меча. Кстати, идея перенести события «Семи самураев» в будущее далеко не нова: еще в 2004 году была выпущена игра Seven Samurai 20XX, которая, однако, не имеет к аниме «7 самураев» никакого отношения.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!







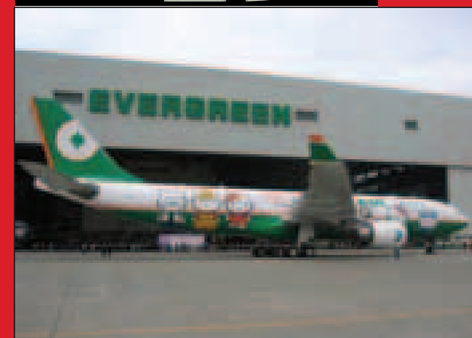


На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Run away with me, смонтированный из сцен полнометражного фильма Laputa на музыку на композицию Echo группы Trapt; официальный российский трейлер аниме «7 самураев»; опенинг свежего телесериала Fate/stay night; музыкальный клип на композицию Season's Call вокалиста L'Arc~en~Ciel Хайда. Песня звучит во втором опенинге телесериала Blood+.

далекое будущее, в котором много лет бушует война между самураями, механизировавшими свои тела. По окончании войны люди получают передышку в виде худого мира, и оставшиеся не у дел самураи сбиваются в разбойные шайки Нобусери, продолжая рыскать по стране, грабить крестьян, отбирая у них с трудом выращенные урожаи риса. Старейшины одной из деревень, не желая смириться с произволом, отправляют в город посланцев для найма готовых помочь многострадальным крестьянам.
Так, первая половина сериала местами цитирует первоисточник почти дословно, для настоящих ценителей и знатоков: повторяется хореография сцен, жестов, монологи героев, в некоторых сценах даже и погода. В одиозных ситуациях один за другим, как и в фильме великого режиссера, собираются самураи, готовые дать бандитам отпор. Однако же, необычное прочтение фильма Куросавы аниматорами студии Gonzo, дает сериалу право считаться совершенно самостоятельным произведением. Захватывающее футуристическое действо переносит средневековые японские традиции в мир научно-фантастической атрибутики, в гущу кибернетической войны будущего, в которой, тем не менее, есть место и для благородства, и для воинской чести. Фильм

ДАНЬ ЖАНРУ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ: ОДИН ИЗ САМУРАЕВ В АНИМЕ СТАЛ ЗДОРОВЕННЫМ РЫЖИМ КИБОРГОМ.

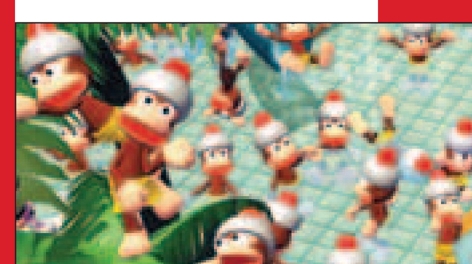




▸ Китайская авиакомпания Eva Air прославилась беспрецедентной любовью к аниме. А именно к Hello Kitty: между городами Пекином и Тайбэем ежедневно курсирует самый кавайный в мире самолет. Все напоминает о симпатичной кошечке: розовые посадочные талоны с симпатичной мордочкой, стюардессы в прелестных передничках с изображением Китти, обеды, упакованные в коробочки с символикой Hello Kitty, сладости в форме кошачьей мордочки. Даже на фюзеляже машины изображена Китти с друзьями. Само собой, желающие могут приобрести на борту немало бесполезных, но бесконечно кавайных сувениров.

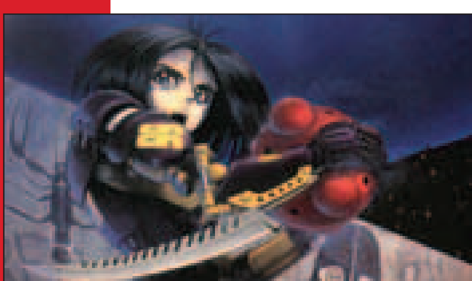


▸ Sony передает, что популярная игровая серия Saru Getchu (Ape Escape в США) будет адаптирована в анимационный сериал. Насколько мы можем судить по единственной картинке, опубликованной на официальном сайте, основой для аниме про мартышек послужит самая свежая, третья часть Ape Escape. Сериал стартует в новом сезоне, в апреле этого года.



Super ShortNews Turbo EX Edition

▶ Где же игровой фильм по мотивам манги Battle Angel Alita Юкито Кисиро? Джеймс Кэмерон («Титаник», «Терминатор 2»), будущий режиссер ленты, не так давно обещал, что этот его опус появится на экранах году этак в 2008-ом. Теперь в интервью журналу Entertainment Weekly Magazine он выразил намерение сначала заняться таинственным фильмом под названием Project 880. Это означает, что раньше 2009 года голливудскую «Алиту» можно не ждать. Кэмерон добавил, что по соглашению с Twentieth Century Fox он обязан снять оба фильма в неясном новом формате 3D-фильмов высокой четкости. Сейчас в мире еще нет кинотеатров, оснащенных аппаратурой для показа таких лент, но к завершению съемок, оценивает Кэмерон, потрясающее качество записи можно будет увидеть как минимум в тысяче высокотехнологичных залов на территории США. Режиссер также сообщил, что для «нормальных» кинотеатров будет изготовлена обычная пленочная копия. Что ж, осталось только дождать до 2009 года.

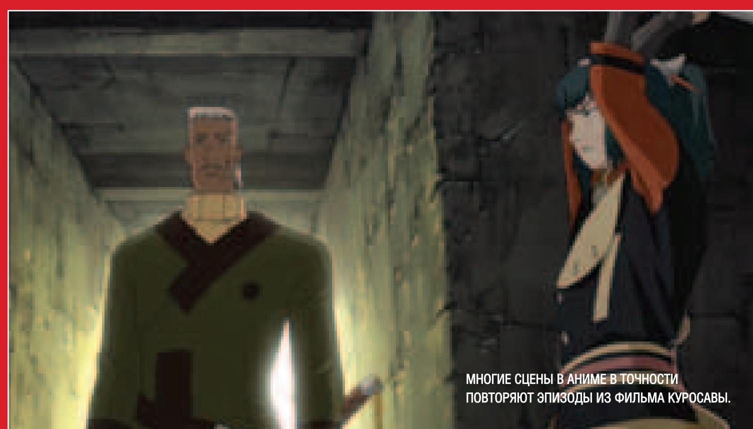


▶ Bandai сообщает, что мультимедийный сериал .hack живее всех живых. Напомним, что по миру .hack была создана ролевая игра в четырех частях и два телевизионных аниме-сериала: .hack//SIGN и .hack//DUSK. В новом сезоне компания приведет нас в восторг (или в ужас, как повезет) дуплетом из нового телевизионного аниме .hack//Roots и ролевого эпика .hack//G.U. в трех эпизодах. Аниме стартует в апреле (за сериал отвечает, как и раньше, студия Bee Train), а затем подтянутся и игры. Первая часть появится в Японии в мае, вторая – в сентябре, третья – в декабре.



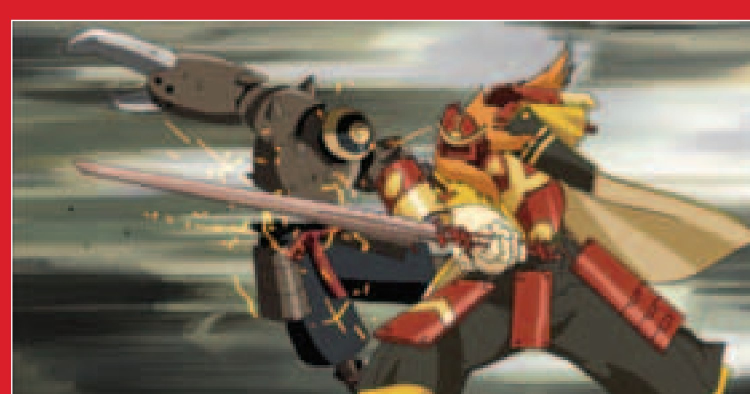


МОЛОДОЙ САМУРАЙ КАЦУСИРО БЕРЕЖЕТ ЧЕСТЬ СМОЛОДУ. ЧЕГО НЕ СКАЖЕШЬ О НЕКОТОРЫХ ЕГО ТОВАРИЩАХ.



МНОГИЕ СЦЕНЫ В АНИМЕ В ТОЧНОСТИ ПОВТОРЯЮТ ЭПИЗОДЫ ИЗ ФИЛЬМА КУРОСАВЫ.

передает атмосферу исторической драмы с нравами того века, и в то же время занимает сегодняшнего зрителя.
Иной конфликт – столкновение новых технологий со старым укладом, натуральным средневековьем, в которое загнаны бесконечными войнами крестьяне у Куросавы. Охотничьи луки против огнестрельного оружия, примитивные орудия труда, повозки, запряженные быками. В силу специфического сюжета аниме, города в сериале выглядят этаким торжеством высоких технологий. А закованные в гигантских роботов бывшие самураи, нынешние разбойники, противопоставленные настоящим самураям из плоти и крови, заставляют задуматься о сути истинного воина, и сериал превращается из историко-приключенческого в социально-аналитический.
Благодаря основательному бюджету, в Gonzo смогли задействовать для съемок передовые технологии, и сериал стал первым в истории японской анимации, целиком снятым для телевидения высокой четкости, High Definition TV. Основная часть работы проходила уже не за планшетными столами, а на компьютерных рендер-фермах, обсчитывающих сотни тысяч пикселей и преобразующих пластиковые, трехмерные модели кибернетических бронескафандров в то, что зритель увидел на экране. Это позволило аниматорам студии полностью удовлетворить свою страсть к сочетанию трехмерной графики и привычной, двухмерной анимации. Естественно, бюджет столь фантастического мероприятия не мог не превзойти предыдущих показателей. По некоторым подсчетам, на создание сериала ушло более восьми миллионов долларов, что делает его одним из самых дорогостоящих проектов в истории аниме. Затраты эти окупились с лихвой, и «7 самураев» могут похвастаться высоким качеством исполнения: мягкие цвета, ритмичная анимация, тщательные фоны, удачное сочетание 3D и 2D – все это было достигнуто, благодаря работе аниматоров под руководством режиссера Такизавы и щедрости спонсоров, компаний MICO и Sony Pictures Entertainment. Здесь, пожалуй, наглядно показано, что римейк может быть ничуть не хуже оригинала, если он ладно скроен и крепко сшит. ■



Внимание! Конкурс!

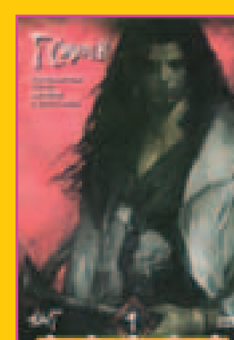
«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает первый диск с аниме «7 самураев» в коллекционном боксе. Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 апреля.

Вопрос:

Кого из этих персонажей озвучивала Роми Пак, голос Кацусиро в «7 самураях»?

1. Эдварда в Fullmetal Alchemist.
2. Сакуру в Naruto.
3. Мотоко в Ghost in the Shell.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

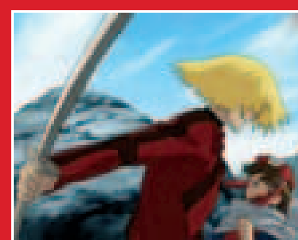
DVD с аниме «Токийские крестные» получает Павел Пичуев из Усть-Илимска. Объяснение Зойсайта и Кунсайта в России было прикрыто стыдливой цензурой.

7 самураев. Диск 1

■ **Режиссер:** Тосифуми Такидзава, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Россия**



С недавних пор к первому тому многих аниме от MC Entertainment прилагается картонный бокс, куда счастливый покупатель может при желании уложить прочие диски сериала. Так и сигнальный DVD «7 самураев» отправляется в магазины сразу в коллекционной упаковке с нашлепкой на обложке, информирующей, что, мол, внутри первый том. Собери их все! На дебютный диск уместились пять начальных эпизодов сериала. Бонусов кот наплакал: два рекламных трейлера плюс несколько роликов-анонсов. А качество видео, приемлемое в статичных сценах, резко падает в насыщенных действием эпизодах: достаточно всего нажать паузу на проигрывателе, чтобы множественные артефакты компрессии тут же бросились в глаза. Издание адаптировано для обычных телевизоров. Хотите узреть феерическое качество HD-аниме? Ищите другой релиз.

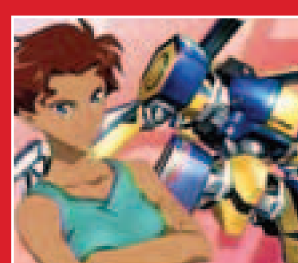


Immortal Grand Prix. Volume 1

■ **Режиссер:** Мицуру Хонго, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: США**



Immortal Grand Prix, или, сокращенно, IGPX – редкий случай, когда на производстве аниме японская компания сотрудничает с американской, а именно студия Production I.G (Ghost in the Shell, Blood+) с телеканалом Cartoon Network. И дебют сериала состоялся в Японии пятого октября, а уже через месяц IGPX стартовал и на американских голубых экранах. Концепцию и сюжет придумали в США, а кропотливую техническую работу по анимации дали на откуп коллегам Мамору Осии вместе с очень большой кучей денег. И вот результат: сюжетец о команде раздолбаев, попавших в высшую лигу футуристических гонок на выживание, заслуживает только четверки с минусом, зато анимация – первый сорт! И первый блин международного аниме-сотрудничества вышел не комом, а румяным и аппетитным комочком.

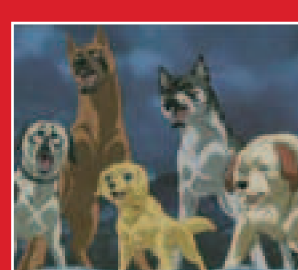


Ginga Densetsu Weed. Volume 1

■ **Режиссер:** Тосиюки Като, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Япония**



То чудо, что вы видите чуть левее – всамделишная обложка японского аниме-релиза. Ginga Densetsu Weed – история пса по кличке Сорняк (Weed), вольное продолжение Ginga Nagareboshi Gin, снятого аж в 1986 году. Все герои сериала братья наши меньшие: добродушные дворняжки и клыкастые цепные псы, трусливые спаниели и злобные овчарки. И если бы перенести действие в мир людей, получился бы обычный сериальчик о мальчике, который ищет пропавшего без вести отца, побеждая разномастных врагов. Да только отец его – не великий воин, а охотничий пес, который один на медведя ходил, а разборки хвостатых и четвероногих «обычным сериальчиком» уже никак не назовешь. Ginga Densetsu Weed плохо нарисован, еще хуже анимирован, наделен шаблонным сюжетом, но не полюбить его все равно невозможно. Аниме про собак!



Автор:
Денис «dN» Подоляк
dennn@totaldvd.ru



16 марта
РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

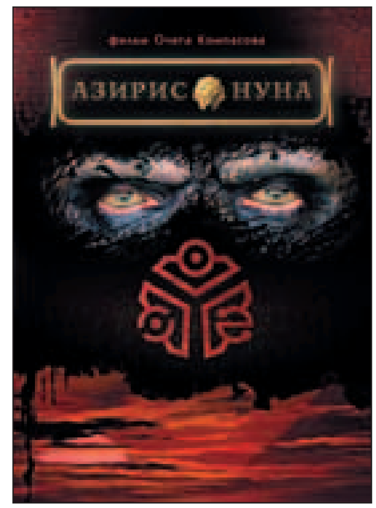
Азирис Нуна

■ РЕЖИССЕР: Олег Компасов
■ ЖАНР: фантастика/фэнтези

■ В РОЛЯХ:
Роман Керимов, Филипп Авдеев, Александр Лазарев, Нонна Гришаева, Мария Казакова, Максим Аверин, Александр Филиппенко

Главные герои – дети, время событий – далекое будущее и еще более далекое прошлое, место событий – Солнечная система. Возможно, так бы выглядела экранизация «Автостопом по Галактике», если бы ее сценарий написал Кир Булычев.

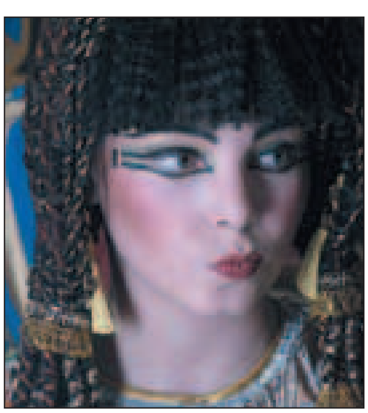




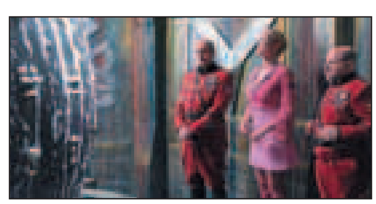
Стас и Костик – дети своих родителей. Так же как и родители, они помешаны на истории и археологии. Так же как мама, братья могут часами болтать на древнеегипетском, так же как папа, Костя и Стас готовы бросить все, чтобы хоть на секундочку прикоснуться к какой-нибудь древней вещице... Кстати, именно эта семейная слабость и стала причиной невероятных приключений двух московских подростков. Им еще предстоит побывать в руках хронопатруля, отведать тараколли, пострелять из мумми-бластеров, познакомиться с «родителями» сфинксов, узнать, почему Венера закрыта для землян, в пух и прах рассориться с фараоном Неменхотепом... А пока они лишь стоят в темном запаснике археологического музея и разглядывают странную глыбу, сквозь трещину в которой виднеется... Нет, этого не может быть!!! Еще как может! Тихой сапой подобралась к нам очередная экранизация книжки Сергея Лукьяненко – на этот раз написанной совместно с Юлием Буркиным, да еще и (по словам самих сочинителей!) специально для тинэйджерской аудитории. Повесть «Сегодня, мама!», ставшая основой для сценария «Азириса Нуны», является первой частью трилогии от двух именитых фантастов. Не совсем сдержанные особы тут же смело заявят, что «Остров Русь» и «Царь, царевич, король, королевич...» обязательно последуют примеру «Мамы». Однако никаких слухов, а тем более официальных заявлений касательно экранизации всей трилогии, к нам пока, увы, не поступало. Впрочем, некий отход кинематографистов от первоисточника – изменение названия, «апгрейд» некоторых сюжетных линий (и даже облика героев) уже говорит не в пользу варианта «Show must go on. For 2 times», поэтому не будем плодить домыслы и вернемся к фильму.

На сегодня для вас есть две новости, и мы начнем с самой хорошей. Если вы читали «Сегодня, мама!», то поймете, о чем речь. О слабом потенциале книги. Об истершихся цитатах. О стереотипных теориях, кочующих из одной НФ-истории в другую. О клишированных ходах развития сюжета. Кто-то может на это заметить, что, мол, не для особ с двумя высшими писалось. А мы парируем, напомнив известные слова, что для детей и юношества нужно писать как для взрослых, только в несколько раз ответственнее.

И – новость хорошая. Если вы еще не видели трейлер к «Азирису», то у вас еще есть пара дней до кинопоказа, чтобы затереть этот ролик до дыр. Кто-то в кадрах фильма увидит то, чего недоставало фильму «Автостопом по Галактике», кто-то вспомнит «Кин-дза-дзу», а кто-то и посокрушается, что если экранизировать Булычева «как следует», то «весьма покруче выйдет». Но, держу пари, каждый из вас нажмет кнопку Play again. И не один раз. ■









КИНОФАКТЫ

«Дозоры» отдыхают?
По утверждению супервайзера по спецэффектам Станислава Пологрудова, количество планов, где были задействованы CG-специалисты, в «Азирисе» достигло 470, а общий хронометраж сцен с визуальными эффектами составил около 40 минут.

Правильной дорогой идете
«Азирис» – киношный дебют Олега Компасова. До этого режиссер снимал только телефильмы («Медовый месяц», «Не в деньгах счастье») и рекламные ролики.

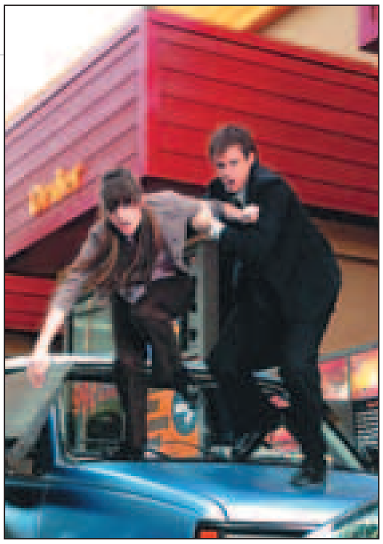
По стопам фараона: из Египта в Москву
Натурные съемки проводились в Египте и на столичных улицах (очевидно, что с последней локацией возни было меньше всего, ведь оба главных героя фильма, Стас и Костя, живут в современной Москве). Все остальные сцены ставились в декорациях «Мосфильма». Среди них – запасник археологического музея, космическая станция, дворец фараона и даже неприглядная египетская тюрьма.

23 марта РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА

Пункт назначения 3
Final Destination 3

■ РЕЖИССЕР: Джеймс Вонг
■ ЖАНР: хоррор/триллер
■ В РОЛЯХ:
Мэри Элизабет Уинстед, Райан Мерриман

Теперь у старухи с косой не будет проблем с креативом. Надоело скучно умерщвлять, скоропостижная ты наша? Джеймс Вонг научит.



Венди, поверив в ужасные видения, отказывается от поездки на «американских горках». Через несколько минут ее дурные предчувствия становятся явью: вагончики с любителями опасных аттракционов сходят с рельс. Вскоре Венди начинает понимать, что ее везение – счастливая случайность, и теперь все, кто отказался от смертельной поездки, должны погибнуть в самое ближайшее время. Ведь Смерть никогда не отказывается от своих планов...
Странный сериал этот «Пункт назначения». То ли зритель готов бесконечно смотреть на все новые и новые способы перехода в мир иной, то ли Джеймс Вонг досконально изучил все крючочки, за которые нужно дергать посетителей кинозалов, чтобы они не заснули в уютных креслах, но надо признать: у третьего «Пункта» оказалось столько пороха, что хватит еще на несколько продолжений.
Скорее всего, успех «Пункта назначения 3», кроется в том, что Вонг решил использовать единственную отсылку к предыдущим частям – упоминание в новостях о странной череде смертей среди отказавшихся от полета на самолете, позже потерпевшем катастрофу (см. «ПН-1»). А новые актеры и целый набор, извините за цинизм, удачно придуманных киносмертей, лишь закрепили этот успех. ■

КИНОФАКТЫ

Плохое наследие
Финал ленты после нелицеприятных отзывов на тестовых показах пришлось переснимать. Интересно, что у первых двух частей «Пункта назначения» была аналогичная судьба.

Прошло три года...
...и фильм был снят. Первое упоминание о начале работы над третьей лентой сериала можно найти на DVD «Пункт назначения 2» (2003 год).

Двойной ужас
Имя и фамилия для одного из персонажей фильма, Льюиса Ромеро, позаимствованы у хоррор-режиссеров Хершелла Гордона Льюиса и Джорджа А.Ромеро.

■ 2005 ■ Видеосервис ■ 1,78:1 (анаморф) ■ DD 5.1 – русский (синхрон), ■ субтитры – нет ■ бонусы – нет

Зеркальная маска
Mirror Mask

■ РЕЖИССЕР: Дейв Маккин
■ ЖАНР: фэнтези
■ В РОЛЯХ:
Стефани Леонидас, Джина Макки, Роб Брайдон, Джейсон Барри, Дора Брайан

Несчастье пробуждает в 15-летней бунтарке Хелене чувство вины: любовь и желание помочь тяжело заболевшей матери приводит девочку в мир фантазий и грез...
Визуально безупречная работа Маккина приходится родственницей «Небесному капитану», «Легиону» (Casshern), «Бессмертным» (Immortel (ad vitam)) и «Городу Грехов», использовавшим «зеленый экран» на полную катушку. Однако наполнить столь фантастическую форму соответствующим содержанием автору не удалось.

ДИСК
Явные недостатки – отсутствие оригинальной дорожки и кнопки «Бонусы». Достоинства же очевидны с первых минут просмотра: художественный замысел режиссера «цифра» передает без каких бы то ни было искажений: картинка кристально чиста, а звук по уровню проработки вполне соответствует жанру и замыслу фильма. ■



■ 2001/1999/1999/2004 ■ CP Digital ■ 1,33:1/1,33:1/1,33:1/1,85:1 (анаморф) ■ DD 5.1, русский/корейский/французский/китайский (синхрон), ■ субтитры – русские (для всех фильмов) ■ бонусы: фильмографии, буклет

Избранное восточное кино
Воин. Табу. Император и убийца. Дом летающих кинжалов (4 DVD)

■ РЕЖИССЕРЫ: Ким Сун-Су/Нагиса Осима/Чен Кай Ге/Чжан Имоу
■ ЖАНР: две исторические драмы, два приключенческих боевика
■ В РОЛЯХ:
Чжан Цзы-И, Джун Ву-Сун/Такеси Китано, Синдзи Такеда/Гонг Ли, Джанг Фенджай/Энди Лау, Такеси Канесиро, Чжан Цзы-И

Насквозь трагичный «Воин», полный недосказанностей «Табу», поражающий эпическим размахом «Император и убийца» и напитанный чувствами «Дом летающих кинжалов» – бокс-сет «Избранное восточное кино» объединяет достаточно разноплановые фильмы. И в этом его изюминка: если вы решили познакомиться с необычным кино Востока, данная коллекция, пожалуй, лучший способ сделать первый шаг по дороге в тысячу ли.

ДИСК
Новичку из предыдущего абзаца бокс-сет можно рекомендовать смело – лучшего DVD-исполнения в R5 не найти. А вот коллекционерам стоит присмотреться к релизу лишь в случае отсутствия фильмов в личной видеотеке: качество и техпараметры дисков не отличаются от соответствующих релизов, ранее выходивших в России по отдельности. ■

ВНИМАНИЕ, КОНКУРС!
Этот DVD-комплект можно выиграть! Ищите условия конкурса на с.171



НАЗВАНИЕ

НЕ В ХВОСТЕ СЧАСТЬЕ!

ОПИСАНИЕ

Прочитали мини-тест новых волшебных геймпадов от Thrustmaster? Беспроводных, да еще и подходящих не только для PS2, но и для PC? Может быть, вы хотите проверить их сами? Что ж, мы постараемся вам помочь и предлагаем конкурс, который позволит получить это бесхвостое чудо на халяву. Ну, почти... Чтоб доказать, что вы на самом деле прочитали мини-тест и вообще представляете себе, зачем нужны такие устройства, необходимо ответить на несколько вопросов. Двое самых достойных получат по беспроводному геймпаду Thrustmaster Rechargeable Dual Trigger 2-in-1 Wireless. Троим чуть менее удачливым геймерам мы вручим по обычному, проводному.

ВОПРОСЫ

1. Кто оснащен двумя специальными вибромоторчиками?
а) Специальный вибраторный массажер
б) Малыш и Карлсон, который живет на крыше
в) Rechargeable Dual Trigger 2-in-1 Wireless

2. В каком диапазоне работает радиоадаптер нового геймпада Thrustmaster?
а) GSM 900/ 1800
б) УКВ Стерео
в) 2.4 ГГц

3. Геймпады Thrustmaster подключаются к компьютеру через:
а) USB-интерфейс
б) COM-порт
в) Bluetooth-адаптер

4. Если выключить компьютер или приставку, геймпад серии Dual Trigger:
а) Обидится и заплачет
б) Рассвирепеет и набросится на хозяина
в) Сохранит все запрограммированные настройки и ляжет спать

5. Новые геймпады Thrustmaster оснащены:
а) Запасными аналоговыми рычажками
б) Неоновой подсветкой клавиш
в) Кнопками Ctrl-Alt-Del

НА КОНУ:

1 место (два): Thrustmaster Rechargeable Dual Trigger 2-in-1 Wireless
2 место (три): Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force



! **КУДА** СЛАТЬ

Ответы присылайте до конца апреля 2006 года на gamepad@gameland.ru с пометкой в теме письма «Конкурс «Не в хвосте счастье!» или на наш почтовый адрес (см. в выходных данных журнала).

Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.

Акция «Собери мир Heroes of Might and Magic V»,

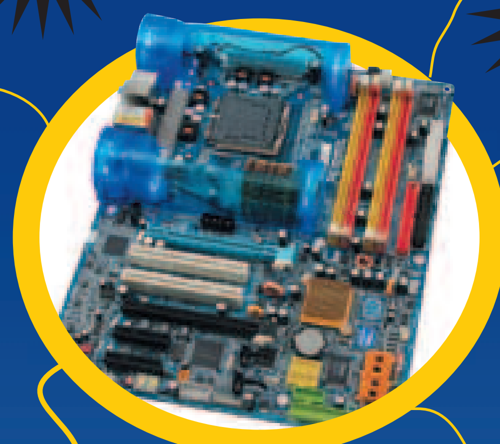
проводимая компанией Nival Interactive и журналом «Страна Игр», набирает обороты!

В следующем номере вы найдете последнюю, шестую открытку, и самые преданные поклонники знаменитой игровой вселенной и лучшего журнала об играх будут вознаграждены – они станут обладателями удивительной коллекции видов замков игры Heroes V.

1 **AL2032W – 20" широкоформатный мультимедийный ЖК монитор** премиум класса от компании Acer.



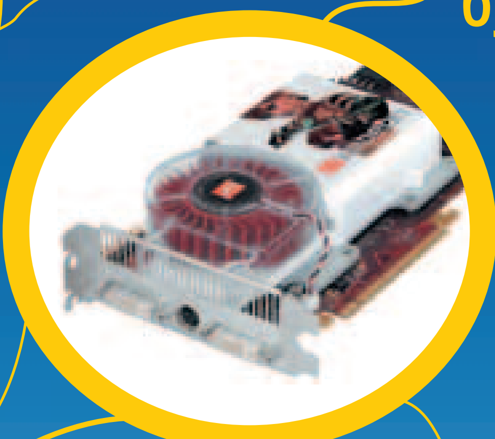
2 Разработанная специально для любителей экстремального разгона и новейших компьютерных игр **системная плата GIGABYTE GA-G1975X.**



3 **Игровые манипуляторы Thrustmaster** – это сочетание отличного дизайна, качества и постоянных инноваций.



В конкурсе будут разыграны призы от спонсоров акции:







4 Настоящий подарок поклонникам Heroes of Might and Magic V – самая мощная в мире **графическая плата ATI Radeon X1900 XTX.**

5 Стильный **Toshiba Satellite M70** – игровой ноутбук с выделенной графикой и кристально четким экраном, идеальная машина для Heroes of Might and Magic V!

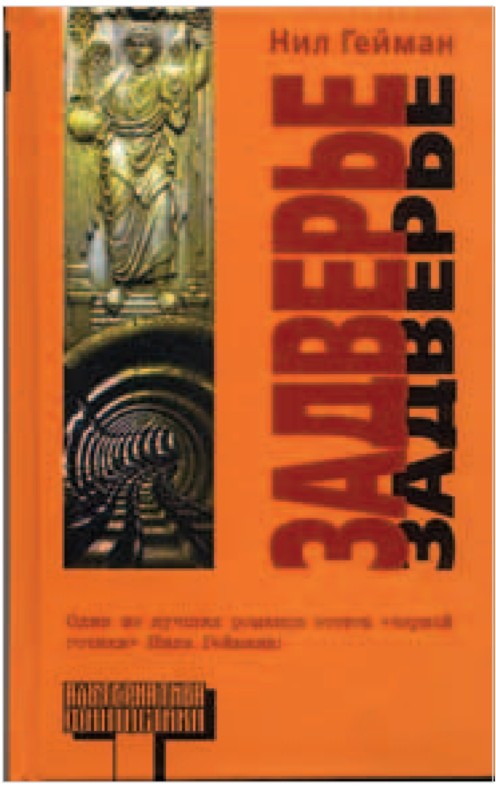
6 **А также призы от компании Nival Interactive** – коллекционные издания игры, плакаты с автографами разработчиков, сувениры с символикой игры!

Но это еще не все! Каждая из открыток имеет отрезную часть, на которой написан девиз соответствующей расы. Собрав их все шесть вместе и получив седьмой купон в коробке с игрой Heroes of Might and Magic V, вы можете принять участие в конкурсе за супер-призы от компании Nival Interactive и спонсоров акции! Придумайте девиз для игры Heroes of Might and Magic V, пришлите все семь купонов на адрес абонентского ящика компании Nival Interactive: г. Москва, 123060, а/я 25 и станьте обладателем потрясающих призов!



Ведущие рубрики: Константин Говорун и Наталья Одинцова

Как правило, в нашу рубрику Bookshelf попадают книги, относящиеся к фантастике или фэнтези; в лучшем случае – мистике. Но в «Радуге Шесть» нет ни вампиров, ни пришельцев, ни эльфов с гномами. Том Клэнси пишет о том, что может случиться с нашим с вами миром не через сто лет, а прямо завтра. Компьютерные и видеоигры слишком часто оторваны от реальности – именно поэтому фантастика и фэнтези гораздо ближе геймерам, чем серьезные технотриллеры. Однако Том Клэнси – человек, хорошо известный поклонникам игр. Именно по мотивам его произведений (или же при прямом участии писателя) создаются лучшие симуляторы спецназовцев. В том числе и тот, который оказался вынесенным на обложку этого номера нашего журнала.



Нил Гейман

«Задверье»

■ ЖАНР: мистика
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО / ДАТА ВЫХОДА: АСТ/ 2005 год

У всех городов есть тайны. Чем крупнее город, чем древнее его история – тем тайн больше. Фундаменты старых домов, названия давным-давно проложенных улиц хранят не только сюрпризы для археологов, но и куда более фантастические и более страшные секреты.

«Задверье» Нила Геймана посвящено двуликому Лондону: современному городу и его темному двойнику, ожившему миру городских легенд. В водоворот интриг второй ипостаси привычной столицы проваливается Ричард Мэйхью, рядовой менеджер одной из бесчисленных лондонских контор. Героем его назвать сложно – всю жизнь Ричард плыл по течению, предпочитая не испытывать судьбу.

Но однажды он решается помочь раненой девушке с говорящим именем д'Верь, вместо того чтобы пройти мимо. И вот перестают работать кредитные карточки, паспорт недействителен, знакомые и коллеги забывают о существовании Ричарда, а съемная квартира переходит в распоряжение новых жильцов. Зато за ним более чем пристально следят двое бессмертных наемных убийц, мистер Круп и мистер Вандермар, которые уже давно выслеживают д'Верь. Ведь она и вправду обладает редким талантом открывать любые закрытые двери. Обыденное превращается в пугающую неизвестность. Так в детских кошмарах кровати неожиданно оказываются пристанищем смертельно опасных монстров. Впрочем, «Задверье» мало похоже на набор страшилок или роман ужасов: выручает авторская ирония и ненавязчивый юмор. Отчасти смягчает впечатление и перевод. Не удалось Анне Комаринец так передать игру слов в оригинале, чтобы мороз по коже подирал от преображения Лондона.

В основу «Задверья» лег сюжет одноименного телесериала, к которому Гейман писал сценарий. Скромный бюджет дал о себе знать: зрители жаловались на скомканность событий и недостаточно проработанные персонажи.

И тогда Гейман решился на романизацию своего произведения – куда более удачную. ■

Том Клэнси

«Радуга Шесть»

■ ЖАНР: триллер
■ ИЗДАТЕЛЬСТВО / ДАТА ВЫХОДА: Эксмо / 2005 год

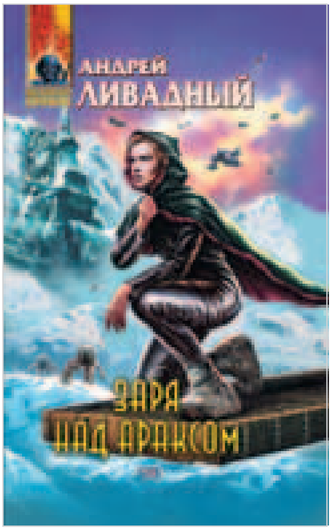
Политические триллеры Тома Клэнси охотно переводились на русский язык, но отчего-то наши издательства никак не могли взяться за Rainbow Six, самый важный для геймеров роман писателя. Лишь в конце 2005 года его выпустило «Эксмо».

«Радуга Шесть» входит в цикл Клэнси о Джоне Райане, однако стоит особняком. Нежданно-негаданно став президентом США и на этом посту успешно разобравшись с конфликтами с Японией и Китаем, бывший работник ЦРУ замыслил создание международной организации, которая могла бы эффективно бороться с терроризмом в любой точке Земли. Она была названа «Радугой», а руководителем Джон Райан поставил своего давнего друга – бывшего «морского котика» и оперативника ЦРУ Джона Кларка. Этим участие главного героя цикла в событиях этой книги практически и ограничивается. Отмечу, что собственно «Радуга Шесть» – позывной Кларка, а никоим образом не название всей организации, как ошибочно считают многие игровые журналисты.

Тема основного конфликта книги также нетипична для Клэнси. Соперничество США и новой России давно утихло, присмирели и антиамериканские режимы в Азии. Зато существующему миропорядку бросила вызов межнациональная корпорация, управляемая экологическим фанатиком. Ее оружие – смертельно опасный вирус, цель – уничтожение современной цивилизации. Вполне рядовой сюжет по меркам поклонников видеоигр и одновременно совершенно дикий для воспитанных на холодной войне питомцев Джека Райана и поклонников технотриллеров от Тома Клэнси. Писатель в который уже раз попытался предсказать угрозы и конфликты будущего и попал в яблочко – читая «Радугу Шесть», невольно задумываешься, кто же стоял за истерикой в прессе по поводу эпидемии атипичной пневмонии пару лет назад.

В основе сюжета лежит последовательность миссий оперативников «Радуги» – тем самым лишний раз подчеркивается ее родство с одноименной игрой. Однако ими события книги отнюдь не ограничиваются... ■





Андрей Ливадный

«Заря над Араксом»

■ ЖАНР:	фантастика
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

Тысячелетие освоения Космоса не избавило род людской от первобытных пороков, главным и наиболее опасным из которых была неуемная жажда власти. Именно она была первопричиной кровопролитных конфликтов, сотрясавших Вселенную. Однако пришло время, когда даже разумные машины, созданные в процессе бесконечных войн, поняли бессмысленность взаимного истребления. И тогда некоторые из носителей искусственного интеллекта пришли к выводу, что решением всех проблем будет устранение «слабого звена» – человеческой расы...

Андрей Ливадный живет и работает в городе Пскове. Фантастикой увлекался с детства, начал писать после второго класса средней школы. Большинство его произведений объединены в грандиозный цикл «История Галактики», посвященный космической экспансии человечества в ближайшие два тысячелетия. Первые книги автора увидели свет в 1990 году. Как признает сам автор, первые произведения принесли уверенность в собственных силах, хотя сейчас, кроме улыбки, они не вызывают у него никаких других эмоций. Переломным стал 1997 год. К этому времени из рассказа «Остров Надежды» получилась неплохая повесть, затем Андрей Ливадный закончил работу над «Розой для киборга» и параллельно написал черновой вариант романа «Потерянный рай». В 1998 году вышел авторский сборник под общим названием «Роза для киборга». С тех пор увидели свет 25 романов, 12 повестей и 7 рассказов. ■



Том Клэнси

«Красный кролик»

■ ЖАНР:	триллер
■ ДАТА ВЫХОДА:	февраль 2006 года

Было ли простым совпадением, что решение об устранении Папы Римского проходило под кодом 666? Глава Римско-католической церкви вспомнил о своих корнях и решил обратиться с письмом к советскому руководству, чтобы помочь польскому народу в его борьбе с коммунистической тиранией. В ответ он должен был принять смерть. Но рано или поздно, даже у самого незначительного винтика государственной машины может пробудиться совесть. И офицер КГБ Олег Зайцев пошел на страшный риск, чтобы предупредить Запад о готовящемся покушении...
Впервые на русском языке!

Том Клэнси родился в апреле 1947 года и с детства увлекался военной историей. Спустя много лет он начал зарабатывать на своем хобби и стал ведущим писателем в жанре шпионских технотриллеров. Для создания подобных романов требуется хорошее знание геополитических реалий, особенностей оружия и боевой техники, принципов шпионажа. В 1984 году он опубликовал свою первую книгу «Охота за Красным Октябрем», по мотивам которой был позднее снят популярный фильм. В 1999 году Том Клэнси написал пророческий «Приказ президента» – роман, в котором пассажирский самолет врезался в Капитолий по вине японского пилота-камикадзе, а президент США Джек Райан атаковал Иран за распространение вируса Эбола в США. Как видите, иногда граница между фактами и выдумкой становится призрачно тонкой... ■



Гарри Тартлдав

«Тьма сгущается»

■ ЖАНР:	фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА:	Февраль 2006 года

Альгарвейские орды темным потоком катятся по стылым равнинам Ункерланта, подступая к окраинам древней столицы. Там, где бессильно оружие, там, где драконье пламя и железная поступь закованных в броню чудовищ не могут сломить отчаянное и безнадежное сопротивление, – в дело вступают колдовские чары. Земля рвется, как холст. Кровь тысяч невинных жертв питает убийственные заклятия, и чародеи по всему Дерлаваю и за его пределами корчатся в муках, переживая страдания несчастных. Захватчики же, подчинившие себе почти весь континент, твердят, будто ненавистных и презренных каунииан свозят к линии фронта лишь в качестве вспомогательных рабочих. Ункерланту, чтобы справиться с врагом, не остается ничего иного, как отыскать столь же неисчерпаемый источник жертв... Преступление громоздится на преступление. Солдаты и партизаны, покорители и покоренные – все с ужасом взирают на то, как над истерзанной землей сгущается тьма.

Гарри Норман Тартлдав родился в Лос-Анджелесе в 1949 году. В 1977 г. получил степень доктора философии, защитив диссертацию по истории Византии. Это сильно отразилось на всем творчестве Тартлдава. Ведь писатель известен своими книгами в жанре альтернативной истории. На сегодня Гарри Тартлдав является одним из общепризнанных авторитетов фантастики, номинантом и обладателем многих премий в области литературы. Наибольшую известность ему принес так называемый «Видесский цикл». Он включает в себя три сериала, связанных между собой общим миром. ■



Гай Гэвриел Кей

«Блуждающий огонь»

■ ЖАНР:	фэнтези
■ ДАТА ВЫХОДА:	март 2006 года

Война с Ракотом Могримом, повелителем сил Тьмы, в изначальном мире великого Гобелена разгорается. Пол Шафер, прошедший испытание смертью на Древе Жизни и его друзья, каждый из которых отмечен даром Богов Фьонавара, вновь возвращаются в этот мир, чтобы встать плечом к плечу с теми, кто защищает Свет. Нити их судеб сплетаются на полотне времени в причудливый и неожиданный узор.

Гай Гэвриел Кей родился в городе Вейбурн в 1954 году, сейчас живет в Торонто. С «Гобеленов Фьонавара», Кей начал свою карьеру как автор и как писатель-фантаст.
При написании своих книг Кей любит исследовать мифы и легенды, что очень заметно на примере Фьонавара. Здесь и легенды и Первом мире, отражениями которого являются все остальные, и легенды об Артуре и Камелоте.
Романы Фьонаваского цикла часта связывают с «Властелином колец», где прослеживаются общие мифологические корни некоторых персонажей. Но Кей оказывается более революционен, чем Толкиен – все герои цикла остаются современными людьми со всеми их страхами, надеждами и мечтами. Как отмечено критиками, это по-настоящему взрослая книга. То есть, «Властелина Колец» дети еще могут читать, а вот «Древо жизни» и «Блуждающий огонь» – это не для них. Ведь Кей неизбежно приводит читателя к вопросу о том, к каким жертвам он, читатель, готов ради достижения цели, которая изначально выше его, читателя, личных ценностей и интересов. ■

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

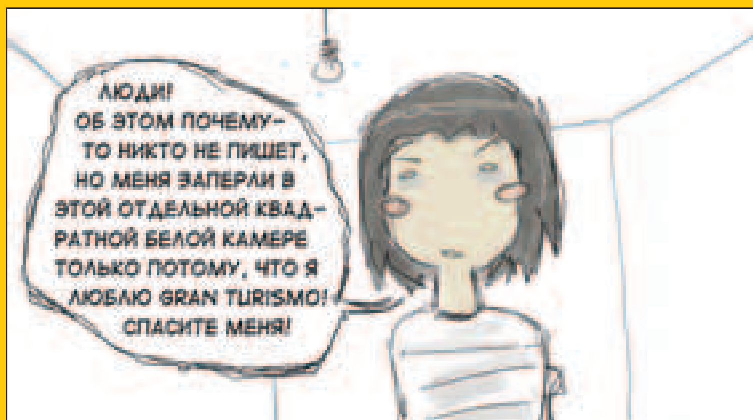
ПИСЬМО НОМЕРА

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Алексей Безнутров за плодотворные поиски подспудных причин и следствий.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присылать нам одно и то же послание несколько раз подряд. Это совершенно лишнее. Поверьте: одной копии более чем достаточно. Давайте-ка мы лучше, как учил господин Суворов, будем брать не числом, а умением.



АЛЕКСЕЙ БЕЗНУТРОВ,
KLAIMAN@MAIL.RU

Привет тебе, «Страна»!
Темой моего очередного письма станет влияние компьютерных игр на сознание подростков и детей. Все (или почти все) видели или слышали о резне, которую устроил подросток после игры в Postal. Почему-то ученые и аналитики уверены, что именно после сеанса этой игры (действительно, очень жестокой и грубой) молодой человек совершил очень тяжкое преступление. Меня интересует, почему именно криминальную деятельность юношей и детей сравнивают с играми? Почему в заголовках газет не пестрят надписи вроде «Мальчик из Тюмени завел собаку! Что это? Подростковый психоз или влияние игры Nintendogs?», «Массовое воздействие компьютерных игр на население страны! Миллионы людей в мире женятся и заводят детей! Наверняка это связано с продуктом The Sims компании Electronic Arts, заполонившим прилавки компьютерных магазинов во всем мире...», или «Двадцатитрехлетняя москвичка стала архитектором. Исследователи уверяют, что в детстве она увлекалась игрой в Tetris. Подробнее в нашем расследовании». Но я не вижу этих заголовков в газетах, не наблюдаю подобных репортажей, не слышу по радио новости о «шизофрениках, которые давно должны сидеть в отдельной квадратной белой камере, потому что любят машины, что стало следствием Gran Turismo». Зато если уж речь зашла о криминальной деятельности, так мгновенно вину сваливают на GTA, Postal и другие жестокие игры. А ведь в том же выпуске новостей говорилось о том, что мальчик был очень замкнутым, нелюдимом, боялся всего и вся и до 16 лет спал в кровати с родителями. А не это ли называется шизофренией? Так при чем тут тогда игры? Свихнувшийся человек с тиком в мозгу, и без игр рано или поздно совершит подобный поступок, это лишь вопрос времени. А «умные люди из продвинутых университетов» так не думают. Может, им приплачивают за их мнение те самые ярые противники компьютерных и видеоигр? Не знаю, да и не мне об этом судить.

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

ОБРАЩЕНИЕ К ЧИТАТЕЛЯМ

Хочу остановить поток чужеземцев (по-другому их назвать невозможно), которые заваливают редакцию письмами о неполноценности журнала, нехватке дисков, безвкусице в написании обзоров и даже о «подставных письмах». Хочу обратиться ко всем лицам, которые несправедливо клевещут и наговаривают на «СИ». Как будто люди сознательно ищут брешь в журнале от номера к номеру. Создается впечатление, что они покупают журнал только, чтобы найти недостаток и выставить его напоказ, выражая свое бесконечное недовольство. Ну, если вам, читателям, не нравится журнал, бесит обзор или еще что-нибудь... то совершенно справедливо можно спросить у вас, а зачем вы его вообще покупаете? Ведь есть еще куча разных журналов, подобных «СИ». Зачем изливать на «СИ» свои негативные эмоции? А вот еще один момент. Попробуйте поработать на месте людей из редакции, которые добросовестно выполняют то, что в такие короткие сроки, да и с таким материалом, сделать (мягко выражаясь) невозможно. После двух месяцев посмотрим и на вашу голову, и на нервы. А если вы напишете что-то неправильное в обзоре, то все... ждите письма с угрозами. Журналом занимаются люди, такие же, как и вы. Люди, у которых урезано свободное время. На них висит огромное количество информации, которую они должны донести до вас, читателей. Вас много (с претензиями и просьбами), а их единицы. И они не роботы, которым только дай команду, и они выполняют ее безошибочно. Людям свойственно ошибаться и учиться на своих ошибках. О «подставных письмах»... Ну разве не бред? Само название вызыва-

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? С помощью какой программы вы захватываете видео с компьютерных игр?
Мы используем небольшую, но очень полезную программку под названием Fraps (http://fraps.com). Она умеет захватывать видео и скриншоты с подавляющего большинства компьютерных игр.

? Появятся ли в продаже диски и дисководы UMD-R/RW?
Не появятся, пока того не пожелает Sony. А сейчас компания даже и слышать о (пере)записываемых UMD не желает. Кроме того, формат не пользуется достаточной популярностью. Скорее всего, UMD и впредь будут записываться только на заводах.

? Когда вы перейдете на два DVD, цена на журнал изменится?
Мы ее менять не хотим. А если и изменится, то не из-за введения второго диска. Журналы вообще имеют свойство дорожать. Но беспокоится об этом рано, поскольку даже окончательное решение по переходу на два DVD еще не принято. Ориентировочно это должно случиться осенью, давайте дождемся хотя бы лета. Там будет виднее.

Есть некоторые вопросы, на которые мы не отвечаем ни при каких обстоятельствах. Это вопросы о прохождении игр. Проблема с ними вот какая: чтобы найти точный ответ, требуется довольно много времени, а вопросов таких приходит много. И если уж мы возьмемся отвечать, то нам придется тратить на это все рабочее время. Возможно, в будущем мы что-нибудь придумаем, а пока остается только направить страждущих на http://www.gamefaqs.com. Там можно узнать о прохождениях игр абсолютно все.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ СОНИН**

ВРЕН // На самом деле, ровно об этом я писал в одной из своих авторских колонок. Действительно, если бы игры влияли на людей, то проявлялось бы это отнюдь не только таким ужасным образом, как в истории с синагогой. Что касается нападок на видеоигры, то их инициаторы – либо люди, совершенно не представляющие себе, о чем говорят, либо весьма расчетливые товарищи, пытающиеся добиться известности вот таким нечестным способом.

М. Разумкин // Полностью поддерживаю Врена, хотя от себя добавлю, что дыма без огня не бывает. Игры на сегодняшний день – самое захватывающее из того, что может предложить индустрия развлечений. А значит и влияние на людей они имеют огромное. Причем как хорошее, так и плохое. А вот почему пишут в основном про последнее – другой вопрос. Наверное, это больше востребовано. Кого привлечет сообщение об иностранном языке, выученном благодаря играм? Сравните с «В смерти мальчика повинна игра!»

ет улыбку. Значит, в рубрике «Обратная связь» ведущий общается с самим собой? Просто так, от нечего делать, он решил показать свой «диалог» людям, и стали печатать целую рубрику... Не стоит оскорблений. На форуме были разговоры о том, что, мол, «даешь два DVD!» Может, вам вместе с журналом подгонять к дому два БелАЗа с дисками? Я заметил еще, что опять же на форуме была дискуссия в духе «Почему вы печатаете письма только о том, какие вы хорошие, лучшие... но не печатаете те, в которых журнал критикуется?». Кому будет интересно читать, как кому-то не нравится журнал? После таких писем отношение к вам не изменится в лучшую сторону, скорее наоборот. Призываю всех читателей помогать «СИ» во всем, в чем только можно. Заваливайте редакцию письмами с пожеланиями о нововведениях. Критикуйте, но не такой критикой, о которой я говорил выше. Участвуйте в опросах, конкурсах, во всем, что сделала уважаемая редакция только для вас. Для тех, кто по-настоящему ценит и любит журнал «Страна игр» и желает ему всего самого наилучшего, как я.

Михаил Чуриков, г. Самара, matrix123451@mail.ru

ВРЕН // Тут все не так просто. Во-первых, читатели имеют полное право критиковать нас и искать ошибки. Они платят деньги за журнал, а мы обязаны предоставить им максимально качественный продукт. Но речь идет именно об ошибках и неточностях. Очень обидно, когда люди пишут что-то вроде «ваше мнение об игре отличается от моего, поэтому вы дураки и ничего не понимаете». Во-вторых, читателям очень полезно понимать, что далеко не все мы можем реализовать. Два двухслойных DVD? Только тогда, когда это будет экономически выгодно для издательства. Новости, которые нельзя прочитать в Интернете еще за две недели до выхода номера? Невозможно – номер печатается не мгновенно. Предлагайте, пожалуйста! Но не обижайтесь, если мы говорим, что это сделать нельзя. Как только сможем – так сразу оно и будет.

ИСКУССТВО ЛЖИ 2

Так-так... GBA в асфальт впечатали? Впечатали. Катком по нему проехали? Проехали. Nintendo досталось? Досталось. Тогда переходим к последнему опусу компании – Nintendo DS. «Революция» – кричала Nintendo год назад. «Революция»! И где она сейчас, эта революция? Мало того, что они присвоили себе гениальные идеи других (первое переносное устройство с «тачскрином» было разработано в Apple Computer, Inc. и выпущено на рынок аж в августе 1993 года), так еще и реализовали их из рук вон плохо. Возьмем хотя бы стилус. Объясните мне, как в это можно играть с этим «недостилусом»? Сам пробовал на выставке, никак нельзя. Как говорится, затеяли революцию, а сами даже кусок пластмассы правильной формы и размеров сделать не могут. Если у вас есть карманный компьютер, вы знаете, о чем речь. Да взгляните на длину этого стилуса, он же на детей рассчитан. Лично у меня он не лежит между большим и указательным пальцами, как ему подобает (как ручка), а проваливается в проем между этими бедными пальцами. Да-а, куда уж революционнее. Ведь на рынке нет ни одного КПК с таким коротким стилусом. Как в это играть? Конечно, привыкнуть можно, даже если вы пользователь КПК со стажем. Но нужно ли? А ведь решение простое. Достаточно ис-

? На NDS и PSP через Wi-Fi сервис можно качать демки игр?

Нет, нельзя. Мы долго ждали, какая же компания первой запустит демо-сервис: Nintendo или Sony? В итоге всех обогнала Microsoft со своей Xbox 360, а демки игр для портативных консолей через Интернет до сих пор скачивать нельзя. Есть одна оговорка: только в Японии в некоторых магазинах стоят специальные станции, с которых через Wi-Fi можно скачать демо некоторых игр.

? Что такое обратная совместимость для Xbox 360?

Если говорят, что приставка «обратно совместима», то это означает, что на ней можно запускать диски от консоли прошлого поколения . В применении к Xbox 360 это значит, что на ней работают игры от первого Xbox. В Xbox 360 обратная совместимость реализована программно (через эмулятор), в то время как PS2 совместима с PS one аппаратно.

? В Интернете нашел трейлер к игре Resident Evil 4 (canned version). Что это за ужас?

Так выглядел Resident Evil 4 в разработке еще до того, как за него взялся Синдзи Миками. Главным героем игры уже был Леон Кеннеди, зато весь сюжет был совершенно иным. Кроме того, в этой версии (которую поклонники игры называют Resident Evil 3.5) использовалась схема управления из старых RE и статичная камера.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



пытывать хоть какое-то маломальское чувство уважения к своим потребителям. Либо сделать длинный стилус, либо пойти по пути компании Viewsonic, которая до недавнего времени в бюджетной модели КПК практиковала выпуск «стилусов-раскладушек». Заметьте, от этого их конструкция не стала более хрупкой. Заодно решается проблема игроков-детей и игроков-взрослых: взрослые – раскладывают, дети – играют короткой палочкой.
Звук. Может быть, в Nintendo не знают, какое сегодня число, а может, и правда, не испытывают никакого уважения к своим соотечественникам-композиторам (как и к геймерам). Бывши прошлым летом за границей, я забежал в магазин и сразу прилип к демонстрационному NDS с демоверсией Metroid Prime: Hunters. Первое впечатление – опять шок. Так и до сердечного приступа недалеко. И причина не GTA, не игры-ужастики, а миролюбивая политика «одного японского производителя». Причина – качество звука (опять пищалка!). Ребята, в Metroid (да и во многих других играх на GBA) всегда было приличное звуковое сопровождение, но из-за этой пищалки на данной «продвинутой» платформе им нельзя было насладиться. Нельзя будет и теперь, с Metroid Prime: Hunters. А что обещали: качество звука, сопоставимое чуть ли не с N64, ну, или на худой конец со SNES. Ага, сейчас, не дождетесь. Грустно...
Графическая подсистема. Что обещали: «что-то где-то рядом с N64 и PS». Реально: «что-то уж весьма и весьма типа и вовсе не рядом». Знаете, «рядом» и «где-то» это такие слова, которые можно интерпретировать как заблагорассудится, в том числе и как «далеко» и «нигде». Опять-таки посмотрел я на выставке NDS с Ridge Racer DS. М-да, тут PS (как и N64) и не пахнет. Графика явно хуже. Кстати, столь ужасную графику можно встретить (хотя лучше все-таки не встречать) и в Burnout на DS, да и вообще во всех гонках на данной консоли. Так что причина не в конкретном продукте, а в возможностях системы. Да, и только не надо в качестве примера гонки с хорошей графикой приводить Mario Kart. Во-первых, по меркам даже PS (про PS2 и PSP я вообще молчу) она там не такая и хорошая, а во-вторых, те скорости, которые там присутствуют, способны усыпить даже самых безбашенных фанатов гонок. А ведь наблюдая за такой вот графикой, мы должны еще учитывать и то, что экран маленький, за счет чего изображение визуально сглаживается (сравните Mega Drive с Genesis Nomad). Кстати, да какая тут вообще, к черту, N64? (далее следует еще очень много текста про процессоры и КПК – *Прим. ред.*).
Все вышесказанное позволяет сделать следующие выводы. Основное различие между платформами PSP и NDS заключается лишь в том, что на PSP в ближайший год все пробелы игровой линейки будут заполнены, а на NDS они не будут заполнены никогда. Почему? Просто. Все благодаря техническому превосходству одной платформы и слабости другой. В результате чего «восьмое чудо света» (то, что с двумя экранами) ряд жанров потянуть просто не в силах. Во-первых, это GTA-подобные игры, а во-вторых, все остальные. На PSP игры все равно будут выглядеть привлекательнее (графика, AI, музыка, видеоролики и пр.). Ну, не будет на NDS качественных спортивных игр (обязательно с комментатором, с хорошей анимацией), гоночных (например, потрясающий WipEout Pure с его сумасшедшими скоростями), RPG (современный потребитель избалован качественными сюжетными видеороликами, да и музыка в данном жанре играет не последнюю скрипку), экшнов, файтингов (на PSP можно с легкостью представить порт Soul Calibur, на NDS – нет) и платформеров (Daxter выходит уже очень скоро). То есть вывод: на PSP к концу года пробелы исчезнут, а на NDS их наличие станет лишь еще очевиднее.
Кстати, а кто продает одни и те же игры по нескольку раз подряд? Правильно, Capcom. Что мы с ними делаем? По головке не гладим, нет. Чаще всего занижаем оценки в обзорах (и поделом). А что делает Nintendo? А то же самое делает, только применительно к игровым консолям: Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, Game Boy Micro. Что дальше? Еще уменьшат? Поэтому не надо их по головке гладить, не за что. На рынке портативных игровых платформ они себя ведут откровенно по-свински.

Павел Еремин,
г. Санкт-Петербург, p-eremin@mail.ru

ВРЕН // Основное различие между PSP и DS в том, что для первой анонсировано очень мало новых игр (не считая порты и римейки), а для второй – много. И о «заполнении пробелов» речь не идет. На PSP, как и прежде, будут появляться младшие версии хитов с PS2 и красивые гонки, а на DS – оригинальные вещи в больших количествах. Конечно, графика на DS гораздо хуже, но Nintendo неоднократно заявляла, что для нее это «не главное». Те, кому это важно, покупают PSP. А, судя по продажам DS, войну портативных консолей Nintendo уже точно не проиграет.

ЗОНТ // Ого. Сколько мы нинтендофилов видели, но вот чтобы нинтендофоб – это, пожалуй, впервые. Понимаете, Павел, какое дело. Я, например, сыт по горло «качественными спортивными играми», «гонками с сумасшедшими скоростями», «сюжетными видеороликами» и «портами Soul Calibur». Это тупик. Невозможно из поколения в поколение жевать одни и те же игры.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Разве The Twin Snakes на GameCube не то же самое, что и первая часть Metal Gear Solid на PS one?

Не совсем. Во-первых, в The Twin Snakes используется движок MGS2: Sons of Liberty, адаптированный для GameCube. Во-вторых, для The Twin Snakes были переработаны многие диалоги, заново записана озвучка, а под руководством талантливого кинорежиссера Рюхея Китамуры были смонтированы совершенно новые заставки на движке.

Что такое ЭЛТ-монитор?

Обыкновенный монитор с электронно-лучевой трубкой. ЭЛТ-мониторы, как правило, отличаются большими размерами и весом. Сейчас они постепенно вытесняются мониторами с жидкокристаллическим экраном, которые значительно тоньше и легче.

На каком расстоянии действует Wi-Fi у PSP?

В PSP используется Wi-Fi стандарта IEEE 802.11b. В обычных городских условиях устройства этого типа гарантированно держат сигнал на расстоянии до 30 метров и, как правило, сохраняют работоспособность на расстоянии до 100 метров.

Вышла демка Black на PS2. Зачем же ее продавать, ведь демки должны быть бесплатными или прилагаться к журналу. Каково ваше мнение?

Демки никому ничего не должны. Если издатель хочет распространять их бесплатно – ура. Ну а если не хочет, это его дело. С одной стороны, печально, что EA не распространяет демо-версию Black задаром, но, с другой стороны, ее покупатели получат значительную скидку при покупке полной версии игры.

В Metal Gear Ac!d глюк: если пытаешься использовать карту Eva, лежа в вентиляции, то консоль выключается. Это у всех так или у меня UMD бракованный?

Проверили: у нас тоже выключается. Очевидно, это ошибка в самой игре.

Мы еще рассуждаем об этом в сослагательном наклонении, но Microsoft уже запустила сервис Xbox Live Arcade. Владельцы Xbox 360 могут за небольшую плату приобрести и скачать простенькие игры по двадцать-тридцать мегабайт каждая. Есть мнение, что в будущем так будут распространяться абсолютно все игры.

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Мы попросили завсегдатаев форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) ответить на простой вопрос:

Верите ли вы, что в будущем полные версии игр будут закачиваться на компьютеры и приставки через Сеть, а диски и картриджи отправятся на свалку истории?



Автор: **JjAR!**

Не хочу я будущего такого... А как же эстетическое наслаждение от лицезрения ряда красивых лицензионных коробочек у себя на полке? Нет уж! Это все равно что книги читать в электронном варианте... настоящую-то в руках держать намного приятнее.



Автор: **REALALBEDO**

Нет, не верю. Я не думаю, что дистрибьюторы, крупные сети магазинов и особенно издатели позволят это сделать. К тому же большинство геймеров предпочитают игры в красивых коробочках и с мануалом, да и закачать игру размером в 20-50 гигабайт смогут немногие. Но вполне возможен вариант когда одни покупают коробочную версию, а другие скачивают игру, и при этом она будет стоить на порядок дешевле.



Автор: **Dark Sonyboy**

Я лично только за. Считайте – не надо бегать по магазинам или ждать месяц, пока до тебя дойдет посылка. Если ты стер игру с жесткого диска консоли, спокойно заходишь в личный кабинет и снова закачиваешь без какой-либо дополнительной платы. А сейчас случись что с коллекцией, никто тебе ничего не восстановит. Не надо забивать голову, где все свои диски разместить. Плюсов масса, в общем. Жду не дождусь, когда у нас в России появится нормальный скоростной интернет и буржуи начнут предоставлять подобные сервисы для консолей. Диски меня уже, откровенно говоря, запарили. Еще плюс: все эти парни, хвастающиеся обладанием редких дисков, исчезнут как страшный сон.

P. S.: Кстати, это сулит выгоды не только потребителям, но и разработчикам игр, так что рано или поздно это произойдет. Не думаю, что диски исчезнут насовсем, просто у человека появится выбор.



Автор: **Ghost of Razgriz**

Нет, вы как хотите, а я так не смогу. Во-первых, хочется увидеть некое физическое воплощение игры, например, арт на обложке, поставить на полку. Во-вторых, чтобы это реализовать, нужна большая распространенность высокоскоростного интернета. Думаю, такое появится только как альтернатива обычному шоппингу и просто будет занимать свою нишу, а большинство геймеров благополучно продолжат отовариваться в магазинах.



Автор: **Serrer**

Конечно, верю. Будущее таким и должно быть. Ибо нечего захламлять дом горами дисков и картриджей, если есть возможность уместить все на компактный носитель типа жесткого диска или какого-нибудь голографического кристалла. Многие скажут, что нет ничего лучше, чем сесть (в 2050, например, году) и поиграть в оригинальный Mario на SNES. Да, это круто, но только точно так же, как и покататься на паровозе, выдающем не более 80 км/ч в век космических технологий, когда существуют скоростные поезда, развивающие скорости в 300 км/ч. Другое дело, что, купив диск и обнаружив дома, что он бракованный, его можно поменять в магазине. А скачав игру с ошибкой, деньги обратно не получишь.

Вы печатаете работы арт-группы Lamp. А у них есть страница в интернете?

Есть: http://lamp.otaku.ru.

Что такое HT-Technology?

Технология Hyper-threading, которая используется в Pentium 4. Она позволяет системе вместо одного процессора «видеть» два. В поддерживающем эту технологию ПО производительность увеличивается на 30%.

Правда ли, что Oddworld Inhabitans больше не делает игры?

Лорн Лэннинг, один из основателей Oddworld Inhabitans, закрыл внутреннюю студию разработки. Поэтому новых игр от команды, которая сделала игры вроде Oddworld: Abe's Oddyssey и Oddworld Stranger's Wrath, мы уже не увидим. Господин Лэннинг крайне не удовлетворен моделью отношений издателя и разработчика, принятой в индустрии. Он считает, что Oddworld Inhabitans пора развиваться в направлении «огромных мультимедийных миров», которые бы объединяли телесериалы, полнометражные фильмы и игры.

Когда вы делаете скриншоты с приставочных игр, вы используете композитное подключение?

Нет, компонентное или S-Video. Эти два варианта подключения дают картинку гораздо более высокого качества.

Как называется игра про адвокатов на DS и выйдет ли она в Европе?

«Игра про адвокатов» называется Phoenix Wright: Ace Attorney (Gyakuten Saiban в Японии). В США она вышла в декабре прошлого года, а европейский релиз Capcom откладывает на конец марта. Читайте обзор в этом номере, на с.122.

Сколько примерно в Японии стоят лицензионные игры для PS2?

Так же, как у нас. К примеру, Devil May Cry 3 обойдется в 6980 йен (около 1665 рублей), Siren 2 стоит 7140 йен (1700

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Soul Calibur – объект пламенной любви всей редакции «СИ» за редкими исключениями. И все наши воздыхатели Soul Calibur 2 приняли третью часть с распростертыми объятиями и ни на что теперь не променяют. Читатели, однако, были далеко не так благосклонны к игре. В публичном обсуждении на форуме «СИ» высказаны самые разные мнения...

ГЛАС НАРОДА

http://forum.gameland.ru

Завсегдатаи форума «СИ» (http://forum.gameland.ru) болтают за жизнь в теме

Игры для консолей >> Fighting >> Soul Calibur 3



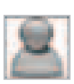
Автор: **Kilik**

Вот, третья часть небезызвестного файтинга потихоньку выбирается в люди и приобретает популярность среди геймеров. Все больше и больше игроманов приобретают заветную коробку с игрой. Много игроков – много мнений. Делитесь своим мнением. И знайте, вы не одни.



Автор: **Фростморн**

Убогий файтинг. Убивают его никудышный, просто никакой баланс и кретинские «хроники». Поиграв пару дней, забросил на полку куда подальше. Играл только из-за графики и из-за редактора персонажей. Наигравшись с редактором, забыл про игру.



Автор: **Darkknight**

Баланс как баланс, в том же Tekken 5 его не больше. Да и мало файтингов, где все персонажи одинаково крутые. А играть надо в VS, а не во всякие хроники и барахло. Любой файтинг – это не сингл-игра. В общем, питерцы, ходите на чемпионаты по SC3. В принципе, готов просто так с кем-нибудь в Питере сразиться. Или если очень хочется, то могу устроить и «мани-матч» на небольшую сумму.



Автор: **RomKuz**

В Tekken 5 баланс есть, и весьма неплохой. В SC III все портит Ring Out. И VS-игра тут не спасает. Вот, например, играл против Talim (с живым оппонентом), счет по раундам 3:0, все три раза выкинул ее за арену, а это было очень легко. И какой интерес выбивать противников с ринга вместо нормального боя? Хотя я далеко не профи в этой игре, но по первым впечатлениям складывается мнение, что Ivy и Kilik почти непобедимы.



Автор: **Sanji**

Честно говоря, совсем не впечатлило. Такое ощущение, что играешь не в новую полноценную часть, а в add-on ко второй с костюмами из первой. Очень плохо, что уменьшили арены. Теперь выпихнуть соперника можно буквально одним пинком... Что еще? Режимы тупые все, кроме VS. Короче, в топку этот «Калибур», у меня все равно Virtua Fighter есть.



Автор: **Darkknight**

Я не понимаю, а чего вы хотели? SC2 обладал одной из лучших систем боя, если не лучшей вообще. Понятное дело, что никто ничего сильно менять не будет. И то боевая система в SC3 и SC2 достаточно сильно отличаются. Все правильно: добавили персонажей, уровней, обновили графику. Все сделано как надо. Что-то кардинально надо менять, когда предыдущая часть – дрянь. А если все отлично, то кардинальные изменения могут только повредить. Уверен на девяносто процентов, что VF5 будет отличаться в основном графикой, да разве что добавят пару персонажей и арен. А ничего кардинально в боевке не изменится. А количество Ring Out сильно зависит от уровня противников.



Автор: **St. Orial**

SC3 построен на тактике. Знать необходимо лишь несколько приемов. Например, выбивающие, быстрые, сбалансированные в плане быстроты исполнения и урона, дальнобойные и так далее. Зависит от того, за какого персонажа играешь. Мой выбор – Рафаель. Ставлю на одиночные резкие и быстрые удары, урон небольшой, но если несколько раз сделать…

SMS БИТВА

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Присылайте свои мнения на телефон:

+7 (495) 514-7321

Мы предлагаем вам выбрать одного из двух оппонентов и прислать нам SMS. В сообщении должен быть заголовок «SMS-битва» и имя победителя.

Let the sms-kombat begin!

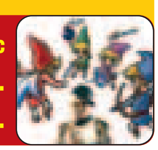
Сегодня на ринге сошлись

настоящие герои нашего времени: супергерои против зомби.

Исход битвы зависит от вас.



В прошлой SMS-битве эльфов с афроамериканцами побеждает Линк. Рэпер Полубакс получает по башке.



руб.), Kingdom Hearts 2 – 7770 йен (1850 руб.).

Выйдет ли Max Payne 3 в ближайшее время?

Почти два года назад представители Take-Two сообщили, что третья часть Max Payne рано или поздно обязательно увидит свет. Поскольку ни издатели, ни разработчик до сих пор формально не анонсировали третью часть, в ближайшее время она точно не выйдет.

Слышал, что «1С» переводит на русский Fable: The Lost Chapters. Это правда?

Да, правда. Локализация PC-версии Fable: The Lost Chapters будет выпущена в этом году.

Как правильно читать: «Ранма пополам», «пол-Ранмы» или как-то иначе?

И так, и так правильно. Издатели рекомендуют использовать вариант «пол-Ранмы».

Хорошее ли аниме Ragnarok The Animation? Стоит его посмотреть?

Нет, не стоит. Ragnarok The Animation – тоска зеленая, которая доставит удовольствие только самым отъявленным поклонникам Ragnarok Online.

Когда появится Onimusha для PC?

«Onimusha: Путь самурая» от «Акеллы» продается в России с начала этого года.

Откуда картинки со встречей Снейка и мартышки из Ape Escape?

Из последней заставки мини-игры Mesal Gear Solid, которая входит в состав Ape Escape 3.

Какая сейчас в Японии идет серия Naruto? Подскажите, пожалуйста, сайт, где есть русские субтитры для Naruto с 159 серии.

Восьмого марта по телеканалу TV Tokyo показывают 175 серию. Самые последние субтитры на русском языке можно найти, как обычно, на страничке Kage Project под адресу http://www.kage.orc.ru.

Когда у нас выйдет Kingdom Hearts II?

Американский релиз состоится в конце марта. Дата европейского издания до сих пор неизвестна.

Есть ли какие-нибудь сведения о компании Ocean? Я давно уже о ней ничего не слышал.

Наверное, это оттого, что компания разорилась в конце девяностых и была полностью куплена Infogrames.

Планирует ли «СИ» выкладывать на диск контент для PSP – демки, дополнения и тому подобное?

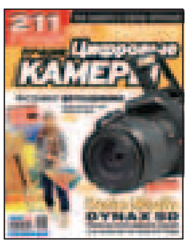
А мы уже выкладываем – если отыщем. Например, на диске к прошлому номеру вы нашли видеокомикс к игре Pursuit Force. Но вот демки выкладывать физически невозможно – в PSP наш диск не помещается.

Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

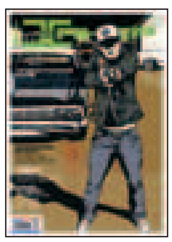
(это удобнее, чем принято думать :)



SYNC



Лучшие цифро-вые камеры

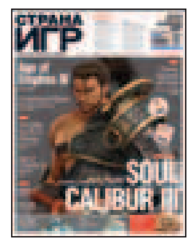

Хакер



Хакер Спец



Железо



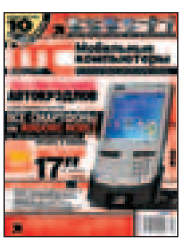
Страна Игр



PC Игры



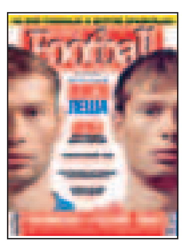
CyberSport

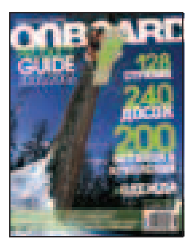

Мобильные компьютеры


Total DVD

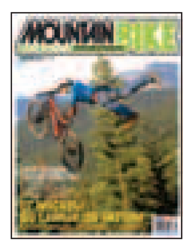


DVD Эксперт

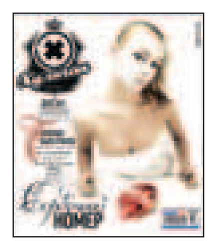

Total Football

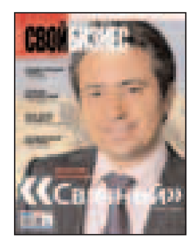


Onboard



Mountain Bike Action


Хулиган



Свой бизнес

- ★ Для подписчиков в Москве курьерская доставка **БЕСПЛАТНО** в день выхода журнала
- ★ Дешевле, чем в розницу
- ★ Гарантия доставки и замены в случае потери
- ★ Специальные предложения для подписчиков
- ★ Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

8-495-780-88-29 (для Москвы)
8-800-200-3-999 (для России)
ВСЕ ЗВОНКИ БЕСПЛАТНЫЕ
Мы работаем с 9 до 18 по рабочим дням

(game)land

в продаже с 5-го апреля

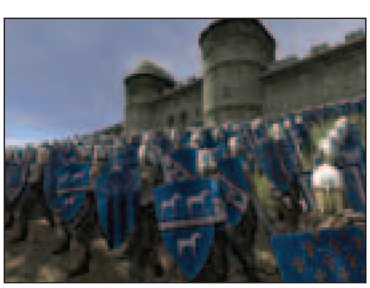
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



На первой церемонии GameLand Award проект получил титул «Самой ожидаемой игры 2005 года», обойдя даже пресловутый S.T.A.L.K.E.R. Правда, в прошлом году она так и не вышла. Lada Racing Club безусловно войдет в историю отечественного геймдева как пример отличной PR-кампании. А насколько хороша сама игра? Наше мнение – в следующем номере.

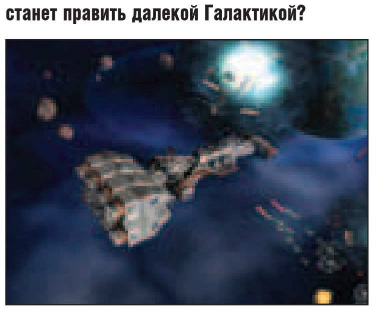
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Очередная часть шедевральной стратегии вновь возвращается к теме Средневековья.



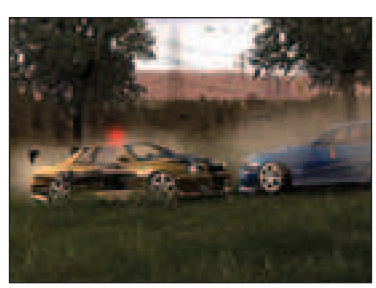
STAR WARS: EMPIRE AT WAR

Новейшая игра по «Звездным войнам»: кто станет править далекой Галактикой?



CRASHDAY

Мы все помним Carmageddon, и потому с большим интересом смотрим на этот проект.



KEY OF HEAVEN

Kingdom of Paradise, свежая RPG для PSP, добралась до Европы под новым названием.



«СИ»

СТРАНА ИГР

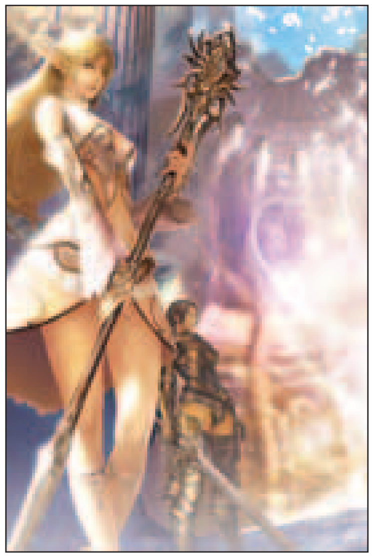
ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

основан в 1996 году



MMORPG

Онлайновые ролевые игры – самое популярное развлечение владельцев PC на данный момент. Во что можно поиграть в России?



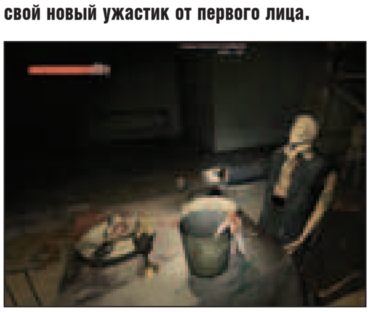
«СИ БУЛЬВАР», ВЫПУСК №2

Новый номер бульварной газеты об играх! Сплетни, скандалы, шокирующие фотографии и провокационные интервью. Не пропустите!



CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

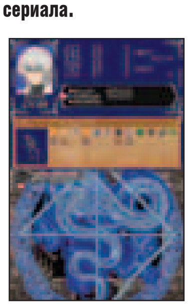
Создатели F.E.A.R. выкатили для Xbox 360 свой новый ужастик от первого лица.



CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

Новая двухмерная Castlevania для DS продолжает традиции сериала.





Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц.

№06 (207) МАРТ 2006 http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин	*razum@gameland.ru*	главный редактор
Константин Говорун	*wren@gameland.ru*	зам. главного редактора
Александр Трифонов	*operf1@gameland.ru*	редактор
Артем Шорохов	*cg@gameland.ru*	редактор
Валерий Корнеев	*valkorn@gameland.ru*	редактор
Игорь Сонин	*zontique@gameland.ru*	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	*polosatiy@gameland.ru*	редактор «Киберспорт»
Сергей Долинский	*dolser@gameland.ru*	редактор «Онлайн»
Антон Карпин	*karpin@gameland.ru*	редактор «Железо»
Юлия Соболева	*soboleva@gameland.ru*	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	*glagol@gameland.ru*	литературный редактор

DVD/CD

Семен Чириков	*chirikov@gameland.ru*	ответственный редактор
Юрий Воронов	*voron@gameland.ru*	редактор DVD-видео
Юрий Пашолок	*disk@gameland.ru*	редактор

ART

Алик Вайнер	*alik@gameland.ru*	арт-директор
Леонид Андруцкий	*leonid@gameland.ru*	дизайнер
Наталья Одинцова	*odintsova@gameland.ru*	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	*levoshina@gameland.ru*	координатор игровой гр.
Телефон:	(495)935-7034 (342)	

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	*alyona@gameland.ru*	руководитель отдела
Андрей Теодорович	*teodorovich@gameland.ru*	главный редактор
Иван Солякин	*ivan@gameland.ru*	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	*igor@gameland.ru*	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	*olga@gameland.ru*	руководитель отдела
Евгения Горячева	*goryacheva@gameland.ru*	менеджер
Ольга Емельянцева	*olgaeml@gameland.ru*	менеджер
Максим Соболев	*sobolev@gameland.ru*	менеджер
Оксана Алехина	*alekhina@gameland.ru*	менеджер
Дмитрий Баринов	*barinov@gameland.ru*	менеджер
Надежда Бабиян	*babiyan@gameland.ru*	менеджер
Марья Алексеева	*alekseeva@gameland.ru*	трафик-менеджер
Телефоны:	(495)935-7034; факс: (495)780-8824	

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	*vladimir@gameland.ru*	руководитель отдела
Андрей Степанов	*andrey@gameland.ru*	оптовое распространение
Алексей Попов	*popov@gameland.ru*	подписка
Мещеров Кирилл	*mk@glc.ru*	региональное розничное распространение
Телефоны:	(495)935-7034; факс: (495)780-8824	

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	*dmitri@gameland.ru*	генеральный директор
Борис Скворцов	*boris@gameland.ru*	оперативный директор
Олег Полянский	*polyanskiy@gameland.ru*	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	*polyanskiy@gameland.ru*	publisher
Dmitri Agarunov	*dmitri@gameland.ru*	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *strana@gameland.ru*, Тел.: (495) 935-7034, Факс: (495)780-8824

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная


иди ты на
wap.mtv.ru
MTV
МУЗЫКАЛЬНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ™
mtv в твоей мобиле



Четкость в движении
LG
Life's Good
Движущиеся объекты отображаются еще четче с новой технологией, в которой время отклика 8ms
LG 1732S
Время отклика: 8мс
Контраст: 700:1
Экран: технология F-Engine
Количество цветов: 16.2млн
ТЕХНОТРЕЙД
(095) 970-13-83
WWW.TECHNOTRADE.RU



Во Власти Качества

Совершенство движущегося изображения

LCD монитор M1740A

Время отклика 12 мс · Яркость 400 кд/м^2 · Встроенный ТВ-тюнер · Динамики 2 x 3w

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76 (бесплатная горячая линия по России) · www.lg.ru

LG

Life's Good

Товар сертифицирован


СТРАНА
ИГР
TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
UBISOFT


КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА
ЗАВТРА ВОЙНА
СТРАНА ИГР
КАВКАЗ
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2006 Crioland. Все права защищены. Сценарий © 2006 Александр Зорич



СТРАНА
ИГР
Double Trouble!
CAPCOM


ЭОНФЛАКС
СТРАНА
ИГР
united
international
pictures
COPYRIGHT © 2005 BY PARAMOUNT PICTURES
ALL RIGHTS RESERVED.

СТРАНА ИГР || 06 | 207 || МАРТ || 2006

Ghost Recon: Advanced Warfighter || Timeshift || Crysis || Завтра Война || Forbidden Siren 2 || Killzone Liberation || Battalion Wars || Aeon Flux || Lumines || Viewtiful Joe || Project Gotham Racing 3